2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR





¡PRIMICIA!

DESCUBRIMOS CÓMO ES LA PORTÁTIL DEFINITIVA

LA NUEVA GAME BOY ADVANCE

GUÍA COMPLETA

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

AVANZAMOS LOS PRÓXIMOS BOMBAZOS PARA GAMECUBE

METROID PRIME

ENTER THE MATRIX

WARIO WORLD

¡ARRASARÁ EN CUBE!

¡¡EL NUEVO ZELDA!!

Así es el juego más esperado del año

GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para GameCube, GB Advance, N64 y GB Color





Nº 123 FEBRERO

¡¡ALUCINA CON LO ÚLTIMO DE GAMECUBE!!



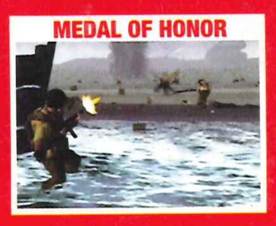
MORTAL KOMBAT



RAYMAN 3



MEDAL OF HONOR



MYSTIC HEROES






www.nintendo.es
Nintendo
GAMING 24:7.
Yoshi's Island
Super Mario Advance 3
Metroid Fusion
Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie
Game & Watch Gallery Advance
6 Games in 1!
Super Mario World
Super Mario Advance 2
Textos en castellano*
*excepto Game&Watch Gallery
Juegos para no parar
GAME BOY ADVANCE
Game Boy Advance™. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo.
Advance™ 3. © 1983-2002 Nintendo™ & ® are trademarks of Nintendo. Metroid Fusion™
and CAPCOM. ™ and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Game & Watch™ Gallery
Advance 2™. © 1983 - 2002 Nintendo. Yoshi's Island™: Super Mario
Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie © 2002 Disney. Licensed to Nintendo. Developed by Nintendo
™ & ® are trademarks of Nintendo.

SUMARIO Nº 123 | FEBRERO 2003

PORTADA

Hemos jugado con EL NUEVO ZELDA y vamos a contarlo todo

El juego más esperado del año ya ha pasado por nuestras manos. Algunos todavía tienen la boca abierta...

PÁGINA: 18



PREVIEW

Descubrimos el nuevo RAYMAN 3 en GC y GBA

¡¡Nos fuimos a París para probarlo en rigurosa primicia!! Así lo vimos.

PÁGINA: 24

NOVEDADES



Sé el héroe en MEDAL OF HONOR FRONTLINE de GC

Analizamos el último gran shooter 3D que ha salido para GameCube.

PÁGINA: 40

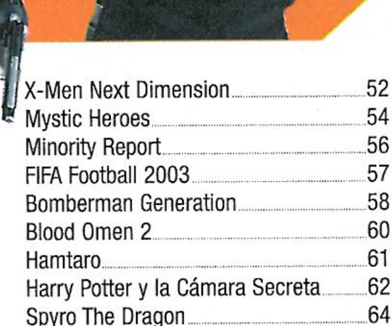
REPORTAJE

Zombis y polis se dan la mano en GAMECUBE con RESIDENT EVIL 0

Se dan la mano, se dan en la cara, en las gafas, se dan cera en un juegazo que hemos probado para contaros todos los detalles.

PÁGINA: 34





Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Axel Springer Verlag



VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS DE GAMECUBE Y GAME BOY ADVANCE

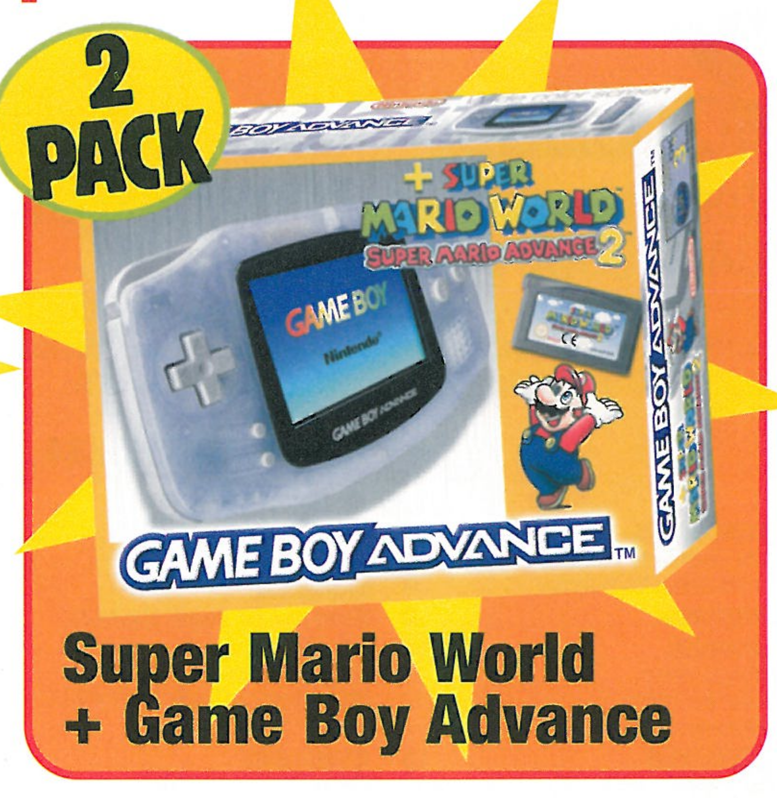
ELIGE LOS MEJORES DE 2002

Este año vamos a proponerte que elijas los mejores juegos del año pasado, del 2002. Te vamos a proponer una serie de títulos destacados en diferentes géneros, para que votes por tus favoritos. Puedes participar a través del teléfono móvil o enviando el cupón por correo. Entre todas las cartas y mensajes recibidos, sortearemos fabulosos regalos.

Estos son los premios que sorteamos:



Super Mario Sunshine + GameCube



Super Mario World + Game Boy Advance

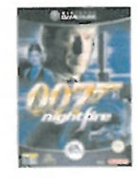
Estos son los candidatos

GAMECUBE

VOTA POR CARTA O ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL

AQUÍ ESTÁN LOS JUEGOS QUE HEMOS SELECCIONADO

1-ACCIÓN 3D



007 Nightfire

Una estupenda aventura de acción en primera persona que logra envolvernos en ese **universo "Bond"** que todos ya conocemos, gracias a una **estupenda ambientación, cochazos, chicas de impacto... y un genial doblaje.**



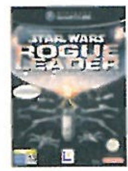
Die Hard Vendetta

Un shooter subjetivo ambientado en las películas de "Jungla de Cristal". Es **emocionante como pocos** y tiene ingredientes de lujo como una altísima IA de los enemigos o el **doblaje** a cargo de Ramón Langa, voz de Bruce Willis.



Medal of Honor: Frontline

Otro gran shooter en primera persona estupendamente realizado y diseñado, que cuenta con la originalidad de ofrecernos acciones bélicas reales de la **II Guerra Mundial. Acción pura y dura para dar y tomar.**



Star Wars Rogue Leader

Este shooter espacial deja a cualquiera con la boca abierta gracias a su **genial ambientación** en las batallas más emocionantes de "Star Wars", y un apartado técnico de lujo absoluto que demuestra la capacidad de GC.



Time Splitters 2

Viajes en el tiempo y más pólvora que en las Fallas de Valencia, es lo que nos ofrece este genial shooter en primera persona, suficientemente **largo, muy, muy jugable,** y con unos gráficos tan cachondos como bien realizados.

2-DEPORTIVOS



FIFA 2003

El simulador de EA Sports también ha llegado a nuestra consola para ofrecer absolutamente todo lo que cualquier aficionado al género desea. **Infinidad de torneos, jugadores reales, 350 clubes, un control inmejorable...**



NBA LIVE 2003

Con este **simulador de basket, el más completo** de los disponibles en Cube, sabemos de verdad lo que es competir contra los mejores jugadores de la NBA, gracias al **realismo que derrocha y a su completo y exquisito control.**



Need For Speed HP 2

Un **fenomenal arcade de conducción** con una **impresionante colección de coches reales** para pilotar en un montón de **espectaculares carreras,** con la guinda de que además podemos convertirnos (o huir) en polis de tráfico.



Tony Hawk 4

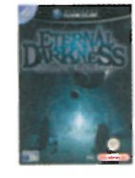
El patinador más famoso del mundo estrena la cuarta entrega de su juego en la consola de Nintendo, y lo hace con una edición que **une jugabilidad por las nubes con gran variedad de retos** y una **impresionante calidad técnica.**



Wave Race: Blue Storm

Carreras y más carreras en las que no quemamos ni un neumático... pues corremos en motos de agua. Diversión a tope en un juego en el que lo mejor de todo es la **recreación tan real de la física del agua, las olas, etc...**

3-AVENTURA



Eternal Darkness

Una aventura especial, con un **original argumento que enlaza las diferentes "historias" de 12 protagonistas** que luchan a lo largo de la historia contra las huestes del mal. Para poner los pelos como escarpias hasta al más valiente.



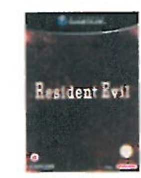
Harry Potter y la Cámara Secreta

El archipopular aprendiz de mago no solo tiene trabajo contra Voldemort en las pantallas de cine, sino también en GameCube, con esta **estupenda y muy variada aventura llena de sorpresas.**



Luigi's Mansion

El "hermanito" más famoso de Nintendo se arma de valor y decide internarse en una **lúgubre mansión armado tan solo con una linterna y una especie de aspiradora** de espectros. Muy jugable, es una aventura de lo más absorbente.



Resident Evil

La aventura de terror más clásica se ha visto "recompuesta" para que logremos **sobrevivir a base de resolver puzzles y apretar el gatillo en una siniestra casa** invadida de zombis y monstruos con sus mismos (bajísimos) instintos.



Starfox Adventures

Calidad por los cuatro costados derrocha la aventura de Fox McCloud. Un título más redondo que un donut, que **primero impresiona por sus logros técnicos, y luego engancha por su historia, variedad, control...**

4-LUCHA



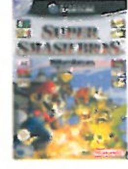
Bloody Roar

Uno de los **juegos de lucha 3D** más interesantes que podéis encontrar en GameCube. Nos ofrece unos luchadores de lo más especial, que se atizan de lo lindo y si se cabrean mucho **se convierten en bestias muy feroces.**



Capcom Vs SNK 2 EO

La lucha en 2D se viste de gala en este espectacular DVD en el que podemos luchar con o contra 46 (sí, habéis leído bien, **46) personajes de las sagas de "juegos de golpes" más populares de Capcom y SNK.** Lo mejor, su control.



Super Smash Bros Melee

Los **héroes de los hits más populares de Nintendo** (Mario, Pikachu, Link y así hasta 19...) se reúnen en un estupendo juego de lucha en el que se reparten mamporros y castañazos sin mesura. Y con un despliegue técnico de lujo.

5-PLATAFORMAS



Crash Bandicoot

Un tipo plataformero que no podía faltar en GameCube. En su primer paseo por la consola nos trae un juego con todo lo esencial de los mejores: **personajes graciosos, gráficos coloristas, gran variedad y muchísima diversión.**



Sonic Adventure 2 Battle

El erizo azul más veloz del mundo llega con sus amigos de toda la vida (y con sus enemigos), para protagonizar una **aventura plataformera con fases de estilos muy diferentes, muy cuidada** visualmente y claro está, frenética.



Super Mario Sunshine

El estreno de Mario en GameCube nos lleva de "vacaciones" a la paradisiaca Isla Delfino para limpiarla de enemigos y también de manchas... **Un juego genial que deja claro que estamos ante el rey de las plataformas.** Brillante.

6-VARIOS



Mario Party 4

La saga más famosa de juegos party (de esos en que **jugamos con los amigos a un montón de minijuegos)** es la de Mario y sus colegas, y en la cuarta edición nos regala un **montón de nuevos juegos y tableros en 3D.**



Pikmin

Uno de los **juegos más originales** que se han visto, nos pone a darle a la estrategia al mando de un ejército de criaturejas tan raras como adorables, los Pikmin. Todo, aderezado con **gráficos cuidados y un gran sentido del humor.**



Magical Mirror Mickey Mouse

Una **entretenida aventura gráfica dirigida a los más jóvenes de la casa** y que destaca por la sencillez de su interfaz de control y el **carisma de su protagonista, el genial Mickey Mouse.**

CONCURSO

ELIGE EL MEJOR DE GAMECUBE Y GB ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

LOS CANDIDATOS PARA LA CONSOLA PORTÁTIL

1-ACCIÓN



CT Special Forces

Una **aventura de acción muy variada,** con fases de shooter y otras en las que pilotamos aviones o nos tiramos en paracaídas. Y con **buen nivel técnico.**



El Señor de los Anillos: Las dos Torres

Un estupendo juego **desbordante de acción** que sigue al dedillo la segunda peli, estrenada hace unos meses.



Metroid Fusion

Alcanza **cotas elevadísimas de diversión, es especialmente intenso,** bien ambientado y dura como ninguno. Su mecánica es enormemente adictiva.



Tomb Raider: Prophecy

El debut de Lara Croft en GB Advance nos ofrece un **cóctel de plataformas, saltos y disparos** que divierten al más pintado, y con un gran poder adictivo.



Turok Evolution

Acción con scroll lateral que no da un instante de respiro. Podemos elegir entre dos protagonistas para "calmar" a los dinosaurios que salen al paso.

2-DEPORTIVOS



Colin McRae 2.0

De lo mejorcito en su género dentro de GBA, este juego de rallys tiene su gran atractivo en una apuesta clara por la **simulación y un control realista.**



ISS Advance

También en GBA podemos disfrutar como monos con este **gran juego de fútbol con 40 selecciones,** gráficos bien animados y mucha diversión.



Mario Kart Super Circuit

Un **juego de carreras muy especial,** protagonizado por Mario y todo su clan, lleno de **efectos y detalles de calidad,** un buen número de modos y diversión.



V-Rally 3

Brillante juego de carreras, con buen control, excelente y bien estudiado y **mucha jugabilidad.** Y lo importante es su **impresionante acabado gráfico.**



FIFA 2003

Un gran juego de fútbol a la altura de nuestra portátil, que combina bien sus suficientes opciones de juego con unos **buenos gráficos y control preciso.**

3-AVENTURA

El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo

Una **aventura basada en el libro de Tolkien,** con ROL por turnos y gran profundidad de juego.

Dragon Ball Z

Goku protagoniza un **juego de Rol bastante entretenido** que une el desmedido interés por el protagonista a una buena traducción al castellano.

Golden Sun

Un **maravilloso, largo, bonito y muy cuidado RPG** que llena nuestra portátil con una historia absorbente y un buen número de batallas bien planteadas.

Harry Potter y la Cámara Secreta

Un título que logra transmitirnos, como la película: **emoción, misterio, magia y aventura.** ¿Se puede pedir más?

El Planeta del Tesoro

Siguiendo el argumento de la **última película de Disney,** esta aventura se presenta con un **desarrollo bastante entretenido, variado y sencillote.**

4-PLATAFORMAS



Super Mario World

Este genial plataformas es versión del juego que salió hace años para SNES. Ofrece **mucha diversión, jugabilidad enorme y muchas sorpresas.**



Yoshi´s Island

Una **obra maestra de las plataformas** con un impresionante apartado gráfico y protagonistas estelares. Yoshi y Mario que anda en pañales y llora mucho.



Wario Land 4

Wario tampoco iba a ser menos que Mario, su sempiterno enemigo, y por ello también protagoniza un **estupendo plataformas largo y variado.**



Crash Bandicoot XS

Este bicho es incansable y consola que ve, consola en que se lía a dar esos saltos y castañazos que tan bien él sabe dar. **Un juego bonito y cuidado.**



Spyro 2: Season of Flame

El dragoncillo Spyro protagoniza una **aventura llena de saltos y joyas** de colores, con aspecto infantilón, pero con **calidad y dificultad** para rato.



Sonic Advance

La velocidad hecha erizo se llama Sonic y con él también podemos jugar en GBA. **Visualmente muy cuidado, es muy jugable y te durará un montón.**

5-LUCHA



Black Belt

Sorprendentes gráficos llenos de detalles, **al más puro estilo manga,** nos ofrece este estupendo título de lucha, jugable como muy pocos.



Street Fighter Alpha 3

Más de **30 personajes** se conjugan con unos **gráficos de infarto** y brillantes animaciones para dar como resultado una maravilla de juego.



Tekken Advance

La conocida saga de lucha también se luce en GBA con un montón de modos de juego y una **espectacular lista de combos y golpes de todo tipo.**

GAME BOY COLOR

AQUÍ VAN NUESTROS FAVORITOS PARA LA GAME BOY

7-TODOS LOS GÉNEROS



Harry Potter y la Cámara Secreta

Con Flipendo y diez hechizos distintos luchas con 50 monstruos en combates por turnos. **Grande y divertido.**



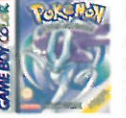
Dragon Ball Z

Un juego de cartas que arrasa, y no sólo porque lo protagonice el genial Goku, sino además porque su estilo de juego convence.



Hamtaro

Sobresale por su **enorme originalidad y la diversión** que ofrece al ponernos bajo la piel (y los bigotes) de un hamster la mar de travieso.



Pokémon Cristal

El juego que **reúne toda la saga,** el más completo y con todas las novedades. Si quieres empezar con Pokémon, ya sabes dónde empezar.



Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons

El mejor ROL que ha aparecido para GB Color, con animaciones y efectos gráficos de auténtico lujo.



Monstruos S.A.

Un juego es la mar de simpático en el que nos encontraremos con los protas de la película de Disney. **Divertido y para toda la familia.**

LOS MEJORES DE 2002

VOTA POR UN JUEGO DE CADA CATEGORÍA Y CONTRIBUYE A ELEGIR LOS MEJORES JUEGOS DE 2002 PARA GAMECUBE Y GAME BOY ADVANCE

GAMECUBE

1 ACCIÓN 3D
A 007 Nightfire
B Die Hard Vendetta
C Medal of Honor: Frontline
D Star Wars Rogue Leader
E Time Splitters 2

2 DEPORTIVOS
A FIFA 2003
B NBA LIVE 2003
C Need For Speed: HP2
D Tony Hawk 4
E Wave Race: Blue Storm

3 AVENTURA
A Eternal Darkness
B Harry Potter y la Cámara Secreta
C Luigi´s Mansion
D Resident Evil
E Starfox Adventures

4 LUCHA
A Bloody Roar
B Capcom Vs SNK 2
C Super Smash Bros Melee

5 PLATAFORMAS
A Crash Bandicoot
B Sonic Adventure 2 Battle
C Super Mario Sunshine

6 VARIOS
A Mario Party 4
B Pikmin
C Magical Mirror Mickey Mouse

7 MEJOR JUEGO ABSOLUTO

GAME BOY ADVANCE

1 ACCIÓN
A CT Special Forces
B El Señor de los Anillos: Las Dos Torres
C Metroid Fusion
D Tomb Raider: Prophecy
E Turok Evolution

2 DEPORTIVOS
A Colin McRae 2.0
B ISS Advance
C Mario Kart Super Circuit
D V-Rally 3
E FIFA 2003

3 AVENTURA
A El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo
B Dragon Ball Z: el Legado de Goku
C Golden Sun
D Harry Potter y la Cámara Secreta
E El Planeta del Tesoro

4 PLATAFORMAS
A Super Mario World
B Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
C Wario Land 4
D Crash Bandicoot
E Spyro 2: Season of Flame

5 LUCHA
A Black Belt
B Street Fighter Alpha 3
C Tekken Advance

6 MEJOR JUEGO ABSOLUTO

GAME BOY COLOR

1 TODOS LOS GÉNEROS
A Harry Potter y la Cámara Secreta
B Dragon Ball Z
C Hamtaro
D Pokémon Cristal
E Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons
F Monstruos S.A.



BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para participar en sorteo: 16 de febrero de 2003.

Nintendo Acción

Los mejores de 2002

Datos Personales

Nombre .... Apellidos ....
Domicilio .... Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Fecha de nacimiento .... Teléfono ....

Dos formas de participar

1- Escribe la letra correspondiente a tu elección en cada casilla de las respectivas categorías, recorta el cupón y enviánoslo a la dirección de la revista, indicando en una esquina del sobre LOS MEJORES DE 2002.

GameCube 1 D  2 E 3 D 4 C 5 C 6 A 7 5C

Game Boy Advance 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐☐ 7 ☐

2- Envía un SMS al número 5300. Para votar por los de GameCube, escribe **nt123gc** y a continuación la combinación de números y letras correspondientes. Para votar por los de GB Advance, escribe **nt123gba** seguido de la combinación. **El mejor juego absoluto se compone de un número (categoría) más una letra (título), por eso es casilla doble.**
NOTA: La casilla número 7 de Game Boy Advance se corresponde con el mejor juego de Game Boy Color.

NINTENDO PREPARA SUS BOMBAZOS PARA 2003

Tras la primera tanda, llegarán los **Mario Kart** y **Pikmin 2**

No sólo de Metroid y Mario viviremos los próximos meses. La Gran N nos tiene preparados varios lanzamientos para Cube con los que alucinaremos.

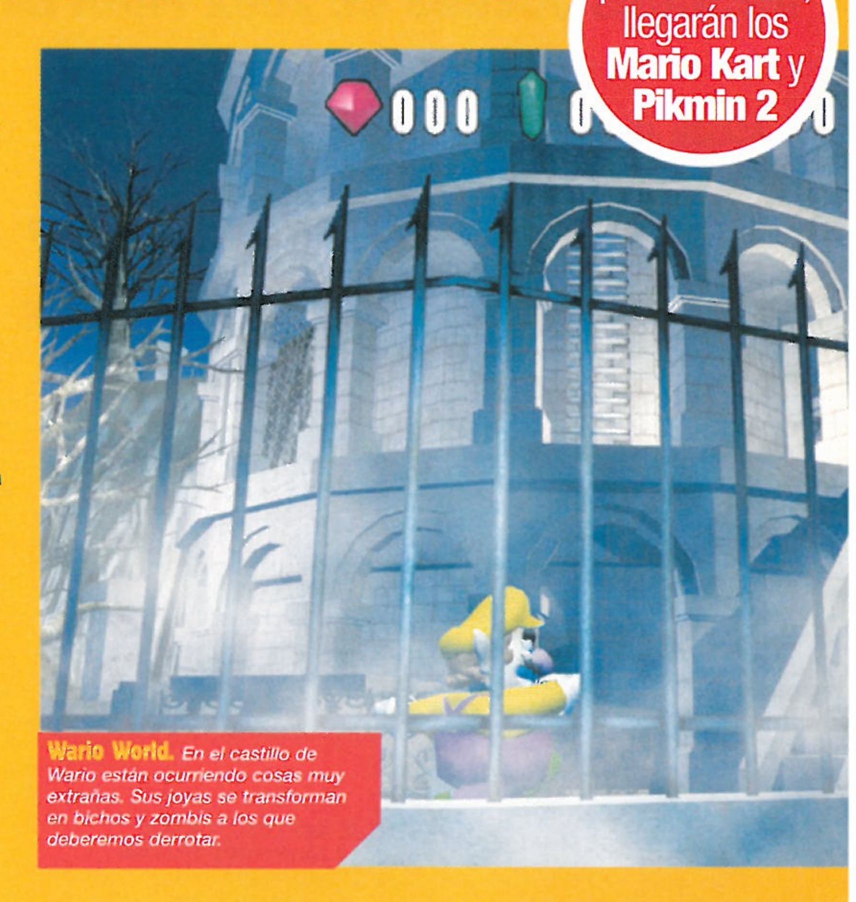
Nintendo España quiere que saquéis partido a GameCube y prepara un irresistible catálogo para el **primer semestre de este año.**

El espectáculo comenzará el **21 de marzo,** de la mano de **«Metroid Prime»**. Pero éste ya lo conocéis, ¿no? Os interesará más saber que **junio** es la fecha elegida para la llegada de **«Wario World»**. El "anti-Mario" protagoniza un juego de **acción 3D** que combinará aventura y scroll lateral. Habrá puzzles que resolver, salas por explorar y objetos que recoger. Aunque lo mejor será su guión, imaginativo como pocos: en la sala de tesoros del castillo de Wario algo terrible sucede. Una misteriosa gema negra ha transformado en monstruos las joyas de Wario, y ahora él deberá sumergirse en una dimensión paralela para recuperarlo todo.

Tras Wario, con los calores, están previstos varios lanzamientos muy fuertes. Uno de ellos será **«1080° Avalanche»**, segunda entrega del genial título de snow de N64. En GameCube se respetarán sus características de realismo y manejo de las tablas, y además tendremos nuevo sistema de tricks, efectos climatológicos y nuevos entornos donde lucirse.

A continuación llegará a Cube la nueva versión de **«F-Zero»** que está diseñando Sega. El juego será fiel al planteamiento de la saga: correr a "toda leshe". El número de naves se ha disparado hasta 28 y los circuitos han crecido en tamaño y espectacularidad. La sensación de velocidad será altísima pero no se ha conseguido a base de cargarse detalles (ojo a los edificios) o efectos (qué transparencias).

Por fin, sin fecha determinada están anunciados **«Mario Kart»**, **«Pikmin 2»** y **«Pokémon»**. Se prepara un año excitante.



Wario World. *En el castillo de Wario están ocurriendo cosas muy extrañas. Sus joyas se transforman en bichos y zombis a los que deberemos derrotar.*

EL SHOW «MICROMACHINES» CONTINÚA EN GAMECUBE

Si te apasionan las miniaturas, has encontrado el juego perfecto...

Tras la inmejorable impresión que nos ha dejado la versión de GB Advance, los «Micromachines» vuelven a la actualidad con el esperado DVD para GameCube. Sí, estará listo a finales de enero. Contará con cuatro modos de juego en los que competirán 8 protagonistas, cada uno con sus vehículos. En total serán **48 cacharros,** que se las verán por **24 pistas diferentes,** diseñadas en bonito 3D y, como sabéis, localizadas en los espacios más inusuales.



LLEGA EL JUEGO MÁS RÁPIDO

Ubi Soft prepara el lanzamiento de «F-1 2002» para Game Boy Advance

Ubi Soft está dispuesta a demostraros que la velocidad no tiene porque estar reñida con el espectáculo. Su próximo título para Game Boy Advance pondrá por las nubes tanto el velocímetro como el nivel de diseño. El nuevo **«F-1 2002» es una conversión del clásico de Electronic Arts, llevado con maestría a la portátil.** Tendrá todo lo que hemos exigido a las versiones grandes, potenciado por un **nivel gráfico impresionante** y el mejor sabor de las carreras. Por supuesto, a la cita no faltarán los mejores coches y pilotos del circuito internacional. Será en febrero, dentro de muy poquito.



El nivel de detalle que alcanza tanto en los coches como en las pistas es impactante.



Las carreras se disputarán en los circuitos oficiales del Mundial de Fórmula 1.

F-Zero. Imaginad 28 naves con el mismo nivel de detalle que éstas, 28, simultáneas en pantalla, corriendo a toda velocidad y con un manejo asombroso.

Wario World Aventura, acción... o más bien scroll lateral, como en sus juegos de Game Boy, sólo que en 3D. O sea, promete jugabilidad y dinamismo a partes iguales.

1080° 2. Como novedades, nos enfrentaremos a avalanchas y cambios de clima; además, habrá un sistema de tricks totalmente nuevo. Apetece el reto.

F-Zero. Sega ha desarrollado dos versiones del juego, una para CUBE y la otra para la placa Triforce. Ambas podrán interconectarse a través de la tarjeta de memoria.

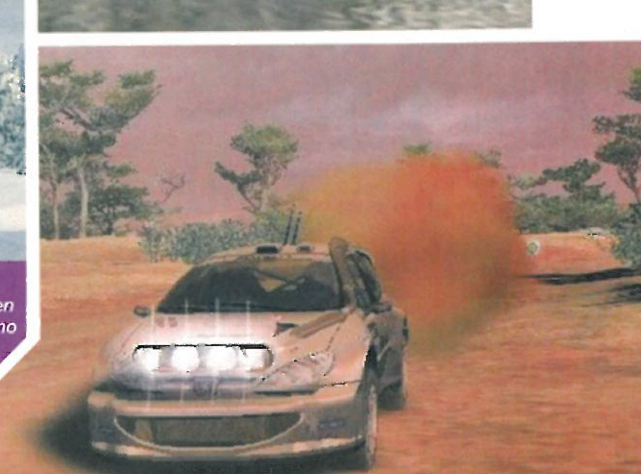
INFOGRAMES ACABA DE ANUNCIAR «V-RALLY 3» PARA GAMECUBE

¡Guau! Según nuestras noticias, la mejor saga de rallys se estrenará este verano, en junio

Dirección asistida, asientos calefactables, ocho airbags, ABS, ESP, ¡¡400 caballos!! ¿Lo último de BMW? No, a decir verdad, lo último de Infogrames. **Su mítico «V-Rally 3» estará listo el 27 de junio en GameCube,** según nuestras noticias. Al parecer es también el equipo de EDEN Studios el que trabaja en la conversión, que desde luego será mucho más que eso, más que una simple conversión. Del título original se **revisan las físicas de los coches,** para hacerlos más manejables, y se van a acentuar los rasgos de simulación. Los vehículos van a recibir mayor protagonismo, de hecho se van a actualizar para esta nueva temporada, y también los circuitos serán más grandes y abiertos. La guinda la pondrán los nuevos efectos de sonido, que contarán con el ruido de los motores reales.



Mejoras. Los circuitos del nuevo «V-Rally 3» crecerán en tamaño. Pero el protagonismo se lo llevarán los coches.



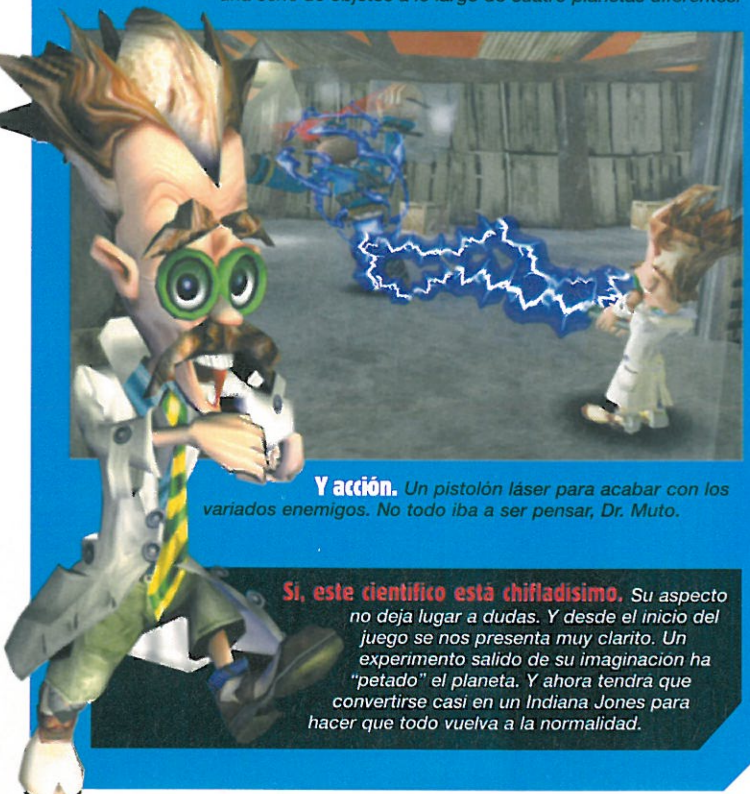
CIENTÍFICO LOCO BUSCA JUEGO DE AVENTURAS

Prepárate para una aventura de órdago con el nuevo «Dr. Muto»

El Dr. Muto será el protagonista del próximo bombazo de Midway. Bombazo, nunca mejor dicho, porque precisamente así empezará su aventura. Dinamitando la Tierra con el último experimento salido de su laboratorio, y vagando por el espacio en busca de una solución. Menos mal que es un tipo de recursos (como todos los científicos locos) y conoce la forma de hacer que todo vuelva a la normalidad. Tendrá que buscar una serie de piezas/objetos en cuatro planetas, que le llevarán por **22 niveles** de... sí lo habéis adivinado: **acción y aventuras en 3D.** Pero no os dejéis engañar por su normal aspecto. El Dr. Muto entre otras cosas podrá **transformarse en hasta seis criaturas,** combinando su ADN con el de los bichos en cuestión. Sólo así será capaz de alcanzar zonas o realizar tareas reservadas por ejemplo a ratones o arañas espaciales. La acción la pondrán los más de 12 tipos de enemigos diferentes y el conjunto animado de enemigos finales. Todo un descubrimiento que jugaremos **en mayo.**



Aventura. *A lo largo de 22 niveles tendréis que ayudar a Muto a recuperar una serie de objetos a lo largo de cuatro planetas diferentes.*



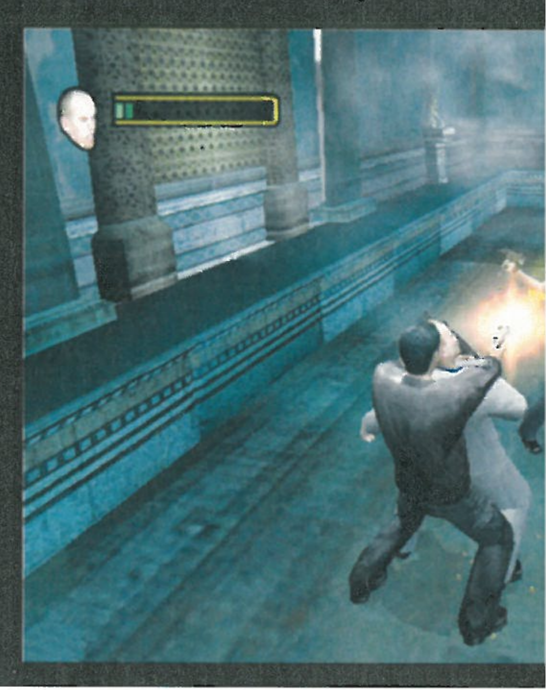
Y acción. *Un pistolón láser para acabar con los variados enemigos. No todo iba a ser pensar, Dr. Muto.*

Sí, este científico está chifladísimo. *Su aspecto no deja lugar a dudas. Y desde el inicio del juego se nos presenta muy clarito. Un experimento salido de su imaginacion ha "petado" el planeta. Y ahora tendrá que convertirse casi en un Indiana Jones para hacer que todo vuelva a la normalidad.*

YA TIENES TRABAJO: LIMPIAR LAS CALLES DE LOS ANGELES

«True Crime» apuesta por el estilo de juego de moda: acción, aventura, coches...

Activision se está "currando" su particular «Grand Theft Auto» a base de bien. «True Crime» estará localizado en Los Angeles, y ellos han **tomado 500 km2 de la ciudad con datos GPS** y fotos de satélite. Tendrá escenas de combate cuerpo a cuerpo o con armas, y ellos han capturado acciones de wrestling y artes marciales para darle credibilidad. Pero lo mejor será el argumento, con un buen feeling cinematográfico **100 misiones que cumplir,** todas ellas entre gentuza tipo mafia rusa o triada china, y mezcla de varios géneros. Y para colmo, a diferencia de otros títulos, «True Crime» irá adecuando la historia y misiones al nivel que tenga cada jugador. Suena bien, ¿no? Pues para mitad de año...



¡¡LAS PANTALLAS DE "C.S.I."!!

La serie de televisión más de moda llegará a GameCube a mediados de año

Grissom, Warwick, Sara y compañía, los agentes de la poli científica que parten con la pana en Las Vegas, están a punto de dar el salto a las pantallas de CUBE. La serie que protagonizan, la aclamada "C.S.I." está siendo convertida por Ubi Soft y ya veis qué aspecto tiene. Una imagen calcada a la serie de TV, que es lo que se pretende. Por eso la música, los efectos y las localizaciones también estarán sacadas de la serie de la FOX. El objetivo será **resolver cinco escenas de crimen,** para lo que contaremos con un equipo tan sofisticado como el que usan ellos: descompondremos el ADN y tomaremos todas las huellas. Y finalmente, si hay que elegir un género: la aventura.





Warwick, uno de los agentes C.S.I., posa en su versión digitalizada. Y cómo se parece el agente de la serie de TV.



¿YA CONOCES «SPLINTER CELL»?

El nuevo bombazo de Ubi Soft estará listo en GameCube y Advance en marzo



Las situaciones en las que nos veremos inmersos junto a Sam Fisher, el protagonista del juego, serán de lo más tenso.

En **Shanghai, China,** un equipo de Ubi Soft desarrolla las versiones para Cube y GBA del reputado juego de espías «Splinter Cell». Os lo presentaremos. Es una aventura 3D del tipo **infiltración, sigilo y avanzar muy lentamente.** Básicamente durante el juego habrá que **desplegar todas las tácticas** posibles, y no dar un solo paso sin haber estudiado minuciosamente el escenario. Podremos apagar las luces, lanzar objetos para despistar a los guardias o, si llega el caso, disparar. Un concepto muy de moda, y más si se rodea de un impresionante aspecto técnico.

LOS GLADIADORES VUELVEN A LA PANTALLA

«Gladius» llegará a GameCube en junio, de la mano de EA

LucasArts le está dando los últimos toques a su próximo título para GameCube: «Gladius». Se trata de **un juego de ROL muy especial,** en el que los protagonistas deberán reclutar y entrenar a un equipo de gladiadores para competir en los juegos. Cada héroe desarrollará su propia historia (36 horas de juego cada uno) que empieza localizando a los posibles gladiadores, enseñándoles a manejar hasta 400 armas diferentes y haciendo que ganen experiencia en combate. Un torneo que se disputará a lo largo de 20 escenarios con un nivel de interacción pocas veces visto.



Para tratarse de un juego de ROL, «Gladius» nos permitirá participar hasta las últimas consecuencias en cada torneo de lucha.

JUEGOS DE COCHES DE ÚLTIMA GENERACIÓN

«TWOC» y «Need for Speed» revolucionarán tu GB Advance

Aún es posible descubrir nuevos horizontes en GB Advance, y si no que se lo digan a **Pocketeers,** que acaba de dar forma a un motor de juego tecnológicamente avanzadísimo. Se llama **C2** y es capaz de generar entornos 3D con un nivel de realismo por las nubes. Lo han probado en «TWOC», una especie de «Grand Theft Auto» a lo portátil en el que hemos descubierto una nueva generación de juegos de acción. Y lo van a incluir también en **«Need for Speed: Porsche Unleashed»**, una licencia que acaban de firmar hace diez días escasos con la compañía Destination Software. Manejaremos los coches de la marca alemana en **carreras 3D con físicas extremadamente realistas.** Sí, tanto las pistas como los coches, en tres dimensiones.





«TWOC» es una buena demostración del poder del motor C2. A pesar de eso, el juego aún no tiene compañía dispuesto a lanzarlo en GBA.



PRESENTAMOS LA NUEVA GAME BOY ADVANCE SP

Pantalla retroiluminada (para jugar con o sin luz), batería recargable, nuevo diseño y tamaño. Nintendo ha reinventado su máquina portátil.



¡¡Qué paren las máquinas!!, gritaba nuestro director al conocer la noticia. No era para menos. A punto de cerrar la revista y teníamos en nuestras manos las fotos de la nueva Game Boy Advance. **Pese a su radical cambio de diseño, por dentro continúa siendo una Advance,** y eso significa que será **compatible con todos los juegos** para Game Boy. Por si había dudas. ¿Qué por dónde se conectan? Pues por la bonita ranura de la parte inferior, bajo los botones de control. Queda claro, lo veis ¿no?

El esfuerzo de diseño de SP se acompañará de un fenomenal trabajo tecnológico. En otras palabras, la pantalla del juego (que tendrá el mismo tamaño de la actual) estará **retroiluminada, o sea que podremos jugar sin que importen las condiciones de luz,** bajo la oscuridad, donde queramos.

¿Se notará en la pilas? No, olvídate de las pilas. La nueva SP se alimentará de una **batería recargable de iones de litio** (como las de los teléfonos móviles) que durará 10 horas si jugamos con la pantalla iluminada, y 18 si la apagamos. ¿Apagarla? Sí, un simple botón nos permitirá elegir si queremos jugar con luz o sin ella.

La consola estará disponible en Japón durante el mes de febrero, y el 28 de marzo llegará a Europa. Habrá tres colores diferentes: plateado, negro y azul. Y todos costarán lo mismo, **entre 130 y 140 Euros.** Un número parecido al peso que tendrá la máquina: 143 gramos. Datos que redondean la soberbia primera impresión que ha causado la máquina entre nosotros. Seguro que venden los 2 millones de consolas que Nintendo lanzará este año. Nuestro bolsillo ya anda pidiéndonos una como loco.

RETROILUMINADA. *El mismo tamaño que la pantalla actual, la misma resolución, pero con luz. Y puedes apagarla.*

CLÁSICO/ MODERNO. *El diseño rompe, pero también recuerda a las de las clásicas "hand helds" de Nintendo.*

100% COMPATIBLE. *Por aquí, por aquí podremos conectar los cartuchos de Game Boy Advance y Game Boy Color. Cualquiera.*

DECIDE SI QUIERES LUZ O NO. *Con sólo pulsar este botón podrás elegir entre jugar con la pantalla iluminada o prescindir de la luz. Lo notarás en el consumo de batería.*

POR DENTRO, UNA GB ADVANCE. *Cambia el diseño, pero no la tecnología. La SP es una Game Boy Advance, con las mismas conexiones y posibilidades.*

QUÉ DISEÑO. *Plegada, es como una pitillera o un móvil. Pesa 143 gramos y mide 84,6 mm de largo, 82 mm de ancho y 24, 3 mm de profundidad.*

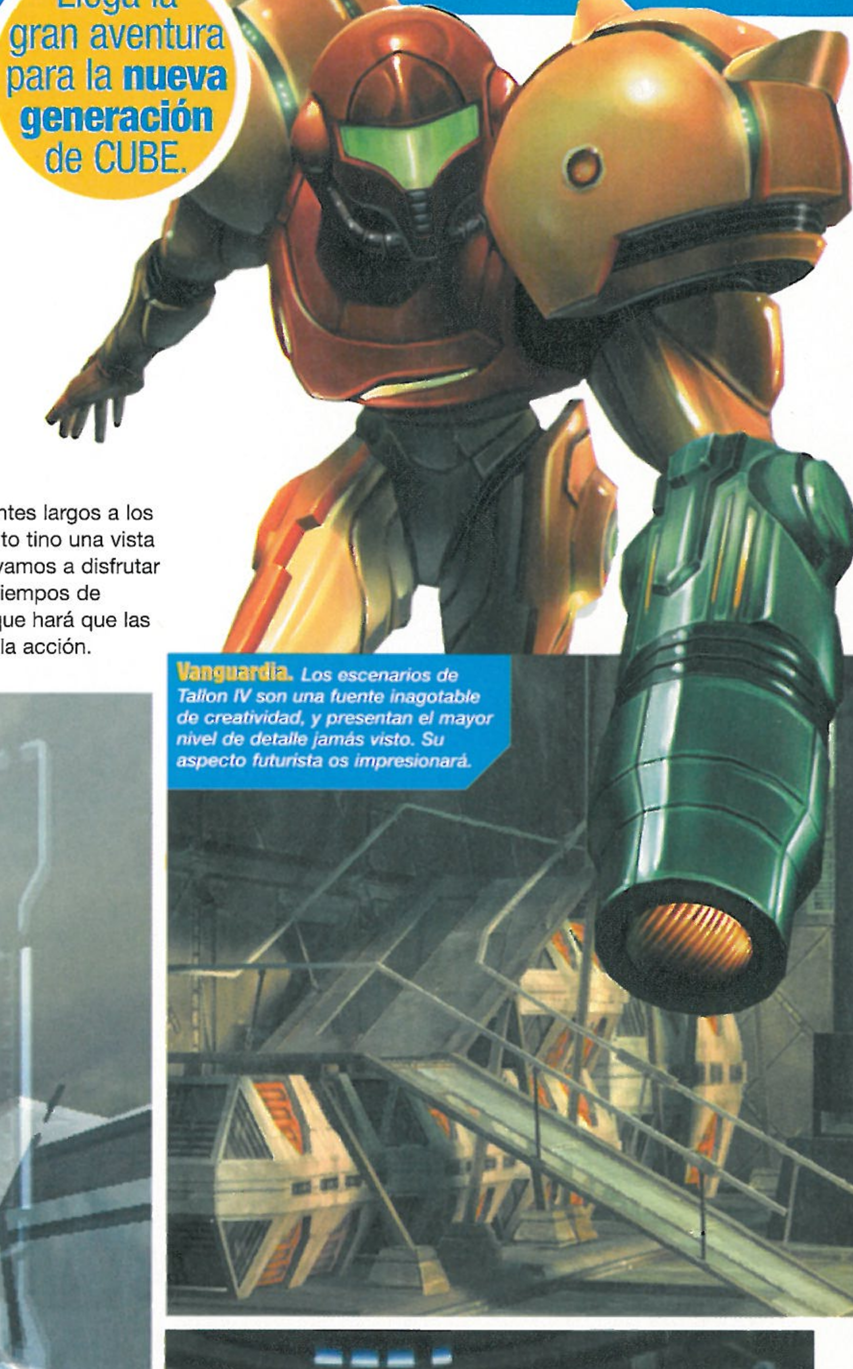
AVANCE

Llega la gran aventura para la **nueva generación** de CUBE.

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: MARZO
- NINTENDO - AVENTURA/ACCIÓN 3D

METROID PRIME

Todos esperamos la llegada de Metroid entre otras cosas para poner los dientes largos a los usuarios de otras consolas. Ninguna otra compañía podría combinar con tanto tino una vista en primera persona con aventura, plataformas y acción. Pero eso es lo que vamos a disfrutar nosotros aquí. Acompañado de un espectáculo gráfico sin condiciones, sin tiempos de carga, con los escenarios más detallados jamás concebidos, y una tensión que hará que las escenas de "Alien" nos hagan reir. Bienvenidos al planeta Tallon IV. Empieza la acción.



Vanguardia. *Los escenarios de Tallon IV son una fuente inagotable de creatividad, y presentan el mayor nivel de detalle jamás visto. Su aspecto futurista os impresionará.*



El traje. *El traje de Samus posee características muy especiales. Además de superarmas, incluye un visor con el que controlar el nivel de energía o el mapa de cada zona.*

Más aventura. *A pesar de que no faltarán acción, ni disparos, lo cierto es que el juego os pedirá mucha exploración. Que no dejéis un solo rincón sin recorrer.*



Juego de luces. *Una buena demo de efectos de luces en tiempo real. Detalles como éste llevarán hasta el límite la ambientación del juego. Os sentiréis dentro de Metroid.*



Bajo control. El pad no pondrá problemas. Con el botón L, fijaremos al enemigo en el objetivo, y con A (según el tiempo que pulsemos) le dejaremos frito.

Qué bichos. Los enemigos que veremos serán muy variados. Entre ellos, la especie "jefes de nivel" os obligará a utilizar puntería y estrategia a partes iguales.

«METROID PRIME» ASEGURA 25 HORAS DE JUEGO, QUE COMBINARÁN AVENTURA, ACCIÓN Y EXPLORACIÓN EN ESCENARIOS 3D.

Bola magnética. Samus deberá transformarse en bola para acceder a túneles y pasillos o activar algunas puertas. La vista pasará entonces a tercera persona.

Escáner. El visor dejará ver piezas escondidas entres los escenarios y en los enemigos. Permitirán obtener pistas o acceder a nuevas zonas que leeremos en perfecto castellano.



»GAMECUBE
»LANZAMIENTO APROXIMADO: MAYO/JUNIO
»SHINY ENTERTAINMENT - AVENTURA/SHOOTER

ENTER THE MATRIX

No será el juego oficial de "Matrix Reloaded", la segunda entrega de "Matrix" para el cine, pero sí que aprovechará muchas de las cosas que aparecerán en ella. En «Enter the Matrix» han "cocinado" juntos Dave Perry y los hermanos Wachowsky; Perry, líder de Shiny, quería un juego con elementos de exploración, lucha, disparos y conducción, ambientado en el universo "Matrix"; y los hermanos W. le dieron un guión de 226 páginas que enlazaba con la historia de la película. El resultado es un juego espectacular, muy próximo a una película.



Jugando. *«E.T.M» combinará fases de aventura (que incluirán artes marciales, disparos y puzzles); conducción, con cinco vehículos diferentes; y disparos.*




Look. *Realista al máximo, con "tiempo bala" incluido. Al activarlo en mitad de una lucha o un tiroteo, podremos apreciar las animaciones de los protagonistas.*



Niobé. *Es la protagonista de película y juego. Su papel será de luchadora, con total libertad de acción. Ghost, el de las gafas, se encargará de las armas.*



Movimientos. *Están sacados de la película, de donde se han capturado 4.000 diferentes. El control será muy intuitivo y podremos aprender nuevas habilidades en la aventura.*

Mecánica alemana para lo último en juegos de **coches**

▸▸ GAMECUBE
▸▸ LANZAMIENTO APROXIMADO: VERANO
▸▸ TDK MEDIACTIVE- CARRERAS

MERCEDES WORLD RACING

Son el sueño de cualquier fan del motro, y en breve estarán al alcance de cualquiera... que tenga una GameCube, claro. Mercedes ha puesto a disposición de TDK datos técnicos originales de todos sus modelos, para que cuando nos pongamos al volante nos sintamos como en uno de verdad. TDK le ha correspondido diseñando un motor gráfico que genera circuitos de 46 km. de longitud, con coches en alta resolución. La guinda la pone un sistema de juego basado en cumplir misiones, que suena diferente y atractivo.



Buenos motores. *El engine gráfico genera circuitos de hasta 46 km de longitud, con todos los elementos en pantalla en alta resolución, y sin niebla, ni "popping", ni nada...*



Cumple tu misión. *El juego estará estructurado en diferentes misiones, 50 para ser exactos, que deberemos cumplir compitiendo en circuitos o en tests especiales en la ciudad.*



Desde abajo. *Será chulísimo empezar con el Mercedes más "asequible" e ir ganando carreras para comprar nuevos modelos y mejorarlos.*



Qué carita. *Aquí estarán todos los Mercedes, desde los clásicos a los prototipos, con sus físicas reales, los datos originales de la casa alemana, y 15.000 polígonos de serie.*

Así son los nuevos juegos de Zelda de CUBE y GB Advance

ZELDA: THE WIND WAKER

La evolución de Nintendo

La nueva aventura de Link ya ha visto la luz en Japón. Si quieres saber todo lo que traerá antes de que llegue a tierras europeas, no tienes más que seguir leyendo.

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

LOS DATOS DEL JUEGO

- **CONSOLA:** GameCube y GB Advance.
- **TIPO DE JUEGO:** RPG de acción.
- **DESARROLLADO POR:** Nintendo y Miyamoto. La versión de CUBE se alargó durante 2 años y medio.
- **LANZAMIENTO:** "Wind Waker" estará a la venta el 3 de mayo, y «A link to the Past» el 28 de marzo.

Los efectos gráficos se adaptarán totalmente al estilo de dibujo animado aunque todos los efectos sean reales, es decir, no dibujados, sino procesados por la Cube.

EL VIENTO SERÁ LA CLAVE PARA LINK. El nuevo juego nos propondrá viajar de una isla a otra cada poco tiempo. Nuestro barco de vela nos llevará de aquí para allá, pero sólo si conseguimos que el viento acompañe.



Conseguir un objeto seguirá siendo una fiesta sonora y gráfica. La espada será uno de los indispensables.



Las escenas de los combates seguirán cerrando la imagen con bordes negros y centrando nuestro objetivo.



Como suele ocurrir en la serie Zelda, para practicar con los controles nos propondrán pruebas. Aquí ¡pillar al cerdo!

Has terminado ya de mirar las imágenes del nuevo "Zelda"? Uno se queda prendado de su belleza, ¿verdad? A pesar de los vaivenes de opinión y peleas dialécticas que produce su renovado aspecto gráfico, **la técnica "cell shading" termina gustando.** Y eso que no lo puedes ver aún en movimiento. Cuando allá por los 80 se decía que un juego tenía gráficos "de dibujos animados", era una evidente exageración (bueno, menos si se hablaba del arcade "Dragon's Lair"). A partir de «The Legend of Zelda: The Wind Waker», el término casi se quedará corto. Porque, sí, el **aspecto en pantalla es eso, como una serie de dibujos** animados de Link con estilo de anime (el propio Miyamoto lo dice). Pero el juego será más. "Zelda" ha sido mucho más que una serie de "juegos bonitos". Desde siempre.

Hace mucho, muuucho tiempo…

...nuestro protagonista, Link, no era tan majo como lo veremos aquí. Se parecía más a un manojo de pixels, en la pantalla de la NES, liderando el que se considera primer RPG de acción para Nintendo: «The Legend of Zelda». "¡Ná!", una historia de una tal Zelda, a la que el chaval del gorrito verde tenía que salvar a base de espadazos y resolución de puzzles. Simple hoy, pero original y

SPACE WORLD 2000: LA LUCHA MÁS REAL ENTRE LINK Y GANON

La famosa reacción negativa hacia el estilo gráfico de "Wind Waker" no se habría producido sin la existencia de este video. Era una demostración del poder de la futura consola de Nintendo (Cube, vamos) disponible en Internet, en la que Link y Ganon peleaban durante menos de un minuto.



El modelo de Link mostraba un detalle excelente. ¡Hasta tenía un...



...pendientito! Y Ganon no se quedaba atrás. Lo más flipante...



...era cómo ondeaba su capa con el viento.



La historia versará sobre Link y el secuestro de su hermanita. Un pájaro se la llevará en sus garras, y Link se unirá a unos piratas para que le lleven hasta ella. Antes de irse, por supuesto, se despedirá de su familia con tristeza en el rostro.



Dentro de las mazmorras, además de hacer uso de llaves, mirar el útil mapa, y enfrentarnos a cientos de enemigos, también encontraremos gráficos preciosistas.

Miyamoto quería que su Link tuviese un aspecto más humano, lleno de vida y con un carácter propio. Y lo consiguió.

SHIGERU MIYAMOTO. Es el creador de este "Zelda" y otros títulos, siempre tan geniales como él.

LOS ENEMIGOS. Además de Link, todo el entorno, incluyendo enemigos, tendrá el mismo estilo. Esto quiere decir que los enemigos serán también un prodigio de expresividad.

muy "mono", gráficamente, para la época. Evidentemente, la cosa tuvo un éxito enorme (estando Miyamoto de por medio...), y el chaval volvió a hacer una segunda aparición en NES (pelín patrañita, la segunda parte), para luego "petar" el mundo consolero con su **«The Legend of Zelda: A Link to the Past» para SNES.** La Super no pudo tener mejor ayuda (Marios aparte) para consolidarse como la 16 bits más vendida. Pero no, Link no se durmió en los laureles. Desde entonces ha estado apareciendo por Game Boy, GB Color y Nintendo 64 con la misma suerte que en sus principios, es decir, protagonizando juegazos. De hecho, **"Ocarina of Time" para N64 innovó en cuanto a control** y concepción del RPG de acción, y fue el juego más premiado del año, aparte de juego del año. ¿Cuál es el secreto de su éxito? Eso se lo preguntas a...

Miyamoto San, viceversa

El divino padre de la criatura de verde estampa (Yoshi que se calle) siempre tiene nuevas ideas. A pesar de disponer de un hardware capaz de recrear un Ganon y un Link de



Por primera vez, Link podrá recoger armas de enemigos del suelo. Para vencer al cerdo que se acerca, está usando el arma del anterior cerdo derrotado. ¡Buena idea!

¿EL QUE DESPIERTA LOS VIENTOS?

Sí, esa es, más o menos, la traducción del título. Y tiene sentido, pues Link podrá manejar a su antojo las corrientes eólicas para que le resulten beneficiosas.

Como en "Ocarina", una sucesión de direcciones formará la melodía.



Y el viento empujará nuestro barco ayudándonos a llegar al destino.



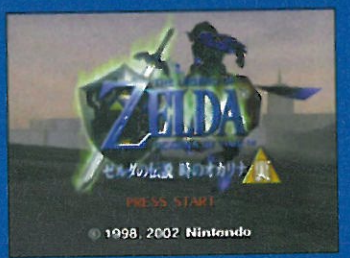
Se incluirán movimientos nuevos respecto a otras aventuras de Link. Pegarse a la pared y echar una miradita será uno de ellos. ¡Pero habrá que hacerlo con cuidado!

aspecto realista, el señor Miyamoto prefirió seguir con su "manía" de **innovar sea como sea.** Quería que, para su juego en GameCube, **Link tuviese un aspecto más "humano", lleno de vida y con más carácter propio,** que nos hiciese sentir más a nosotros todo lo que el chico de verde hiciera en el juego. Para eso, según Don Shigeru, hacía falta que viéramos su cara. El diseño, pues, se centró en un típico "muñeco de cabeza gorda", que gracias a la gran superficie de la cara, **enfoca la atención del jugador en las expresiones faciales** con mayor facilidad. Pero además de tener que conseguir mucha movilidad para que las distintas partes de la cara muestren alegría, tristeza, sorpresa, furia o abatimiento incluso en diferentes grados, **Link debía ser cómplice del jugador.** Y el **movimiento de los ojos, que miran hacia los peligros** u objetos llamativos del entorno más cercano, satisfizo los requerimientos de Miyamoto. En parte. Porque también **quería que el control fuese más intuitivo aún,** que todo lo del entorno se pudiese tocar como ocurre en el mundo real, que hubiese viento y

¡¡UN NUEVO "OCARINA OF TIME"!!







¿UN REGALO POR RESERVAR "WIND WAKER"? Pues sí, pero sólo en Japón, de momento. El regalo es, atención los fans, ¡un Mini-DVD especial, de edición limitada, con el juego de Nintendo 64 "Ocarina of Time"! Pero eso no es lo que más importa,no. Lo flipante es que además, en el mismo disco, se incluye otro juego que nunca hemos visto por aquí, porque se lanzó sólo en Japón, y para 64DD: el mítico "URA ZELDA". En NA lo hemos conseguido, y al poner el disco en nuestra Cube (japonesa), aparece la pantalla que veis más arriba.

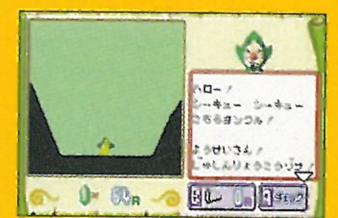
1. **"OCARINA OF TIME"** es el juego sin mejora alguna. Es el código del cartucho pasado a Cube. Los botones C se corresponden con el stick amarillo, "tranquis".
2. **"URA ZELDA" o "OOT MASTER QUEST"** supone un "Ocarina" bastante más difícil, con ciertos objetos cambiados de sitio y algunas cinemáticas exclusivas.



La luz de los choques de metal iluminará de manera real todo el entorno. Como veis, Link está radiante, a pesar de recibir un empellón del enemigo.

¡PODRÁS JUGAR JUNTO A TU ADVANCE!

Y sin necesidad de cartucho, sólo el cable. Bastará con conectar ambas consolas para que Link pueda recibir la ayuda del jugador que maneje a Tinkle en Advance.



En GBA veremos a Tinkle, con una esquemática presentación de la...



...pantalla de GC. Además de tener un mapa con el que guiar a Link, ¡podremos tirarle bombas!

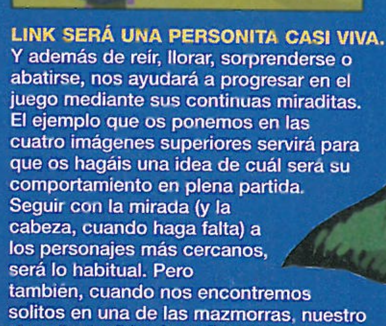
DONDE PONGA EL OJO, PON EL TUYO











LINK SERÁ UNA PERSONITA CASI VIVA. Y además de reír, llorar, sorprenderse o abatirse, nos ayudará a progresar en el juego mediante sus continuas miraditas. El ejemplo que os ponemos en las cuatro imágenes superiores servirá para que os hagáis una idea de cuál será su comportamiento en plena partida. Seguir con la mirada (y la cabeza, cuando haga falta) a los personajes más cercanos, será lo habitual. Pero también, cuando nos encontremos solitos en una de las mazmorras, nuestro chaval mirará hacia arriba si hay por allí un murciélago, hacia abajo si hay un hoyo en el suelo, y también, en los momentos de lucha, seguirá los movimientos de los enemigo con una naturalidad que supondrá un paso adelante en el realismo de la serie.



¿Cómo se hace una explosión con este estilo gráfico? Pues como veis a la izquierda de Link. Original como pocas, y el gesto de "mosqueo" de Link tampoco es manco.

levantase olas, que fuese tan desafiante como los juegos de N64. ¡Qué historia, con Miyamoto, ¿eh?!

La historia de "Wind Waker"

Temporalmente nos situará **cien años después de los hechos de "Ocarina of Time",** y el protagonista es un chavalillo, llamado Link, a quien le hacen un regalo: las verdes ropas que, dice la leyenda, vistió un héroe hace muchos años. Dejemos claro aquí que Link y Ganon representan la eterna lucha entre el bien y el mal. Ganon es el mal, y Link encarna el bien, lo que explica por qué un heroe llamado Link siempre surge para luchar contra Ganon. Así, podemos concluir que **cada entrega de la serie tiene como protagonista a un Link distinto.** Esperamos que éste, el "cartoon", tras **dos años y medio de desarrollo,** resulte tan absorbente, divertido y lleno de sorpresas como sus legendarios antecesores. Habiendo jugado (en japonés, ya lo pillaremos en castellano el 3 de Mayo), os podemos asegurar que sí, que seguirá la estela de la serie, y que Zelda continuará siendo una leyenda.

«ZELDA: A LINK TO THE PAST» Y «FOUR SWORDS»

LAS VERSIONES PARA GAME BOY ADVANCE

El nuevo Zelda tendrá dos juegos en uno: el clásico de Super Nintendo y un exclusivo multijugador.

Vuelve el clásico, pero innovando. Prepárate a ver el mejor Zelda de todos los tiempos. Porque además es doble. No, no hay nada de Oracles por aquí. Es cuestión de viajar al pasado, hasta la Super Nintendo, y trasladar la magia de «A Link to the Past» a la Advance. La parte clásica esconde una sorpresa: que si no lo has jugado, te va a sorprender. Y de la guinda se encargará el nuevo "Four Swords", que es el otro juego dentro del juego. **Aventura multijugador** (para dos o cuatro) que se desarrollará en mazmorras aleatorias en las que los cuatro Links tendrán que ayudarse para resolver infinidad de puzzles, pero también competir por hacerse con monedas. El primero, "A Link to...", es un formidable **RPG de acción** en el que Link deberá tirar de espada y lengua, o sea luchar y hablar mucho para salvar a Zelda y restaurar la paz en Hyrule.

CLÁSICO LINK. En la versión de Advance, Link lucirá el mismo look de siempre. En «A Link to the Past» le veremos en su línea, pero en «Four Swords» cada Link en juego tendrá un color diferente.



EN HYRULE, COMO EN CASA. Sobre todo si ya jugaste la versión SNES de hace diez años. Y aunque lo hubieras hecho, seguro que te apetece repetir semejante hazaña.



LAS MAZMORRAS serán ocho en cada mundo. Los no iniciados en la serie "Zelda" se las verán y desearán para resolver muchos de los problemas que se plantean.



LOS COMBATES serán, como en todo Zelda, cosa de habilidad con el mando. Aquí se pega un espadazo, si te da tiempo otro y si no, a quitarse de enmedio. Nada de turnos.

MAZMORRAS A CUATRO ESPADAS



«FOUR SWORDS» ES LA GRAN SORPRESA DEL CARTUCHO: UN JUEGO COMPLETAMENTE NUEVO PARA CUATRO PERSONAS. Bien es verdad que utilizará la vista cenital, muchos de los objetos tendrán la misma apariencia, y... bueno, que parecerá una mazmorra más de «A link to the Past». ¡Pero podrán jugar cuatro a la vez! Hará falta tener, entre todos, tres cables link y cuatro cartuchos. Pero merecerá la pena, pues cada vez que nos conectemos se generará un escenario aleatoriamente. Es decir, que cada partida será un reto nuevo en el que los espadazos a enemigos serán compartidos, y los puzzles requerirán previo acuerdo de actuación. Una idea extraordinariamente divertida.

¡¡Ha vuelto para plantarle cara a Mario!!

RAYMAN 3

La mascota más universal y querida de Ubi Soft ya prepara su regreso. ¡Y promete ser la bomba!

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- PLATAFORMAS-ACCIÓN
- 26 DE FEBRERO
- Compañía: **UBI SOFT**
- Equipo: **UBI SOFT**
- Origen del Juego: **FRANCIA**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- **La saga Rayman ha superado las 10 millones de copias** vendidas en todo el mundo. Desde su aparición, la mascota de UBI se ha convertido en uno de los personajes más conocidos del mundo de los videojuegos.
- **Michel Ancel creó a este simpático héroe allá por 1995,** cuando el joven diseñador sólo tenía 19 años. Desde entonces ha sido el encargado de supervisar todos los juegos en los que ha aparecido su mascota, incluido el que nos ocupa.

¿MEJOR QUE MARIO?
- **La calidad que atesorará Rayman 3 amenazará seriamente** el reinado de Mario pero, ¿podrá llegar a desbancar al rey de las plataformas?



La aventura de Rayman tendrá acción y plataformas a raudales. Y para que haya más variedad, también habrá un montón de divertidos minijuegos.

Hacia ya mucho tiempo que los nintenderos no le veíamos el pelo a una de nuestras mascotas preferidas, Rayman (al que vimos por última vez en «Rayman 2», el genial plataformas para N64), y la verdad es que ya empezábamos a echarle de menos. Afortunadamente Rayman ya tiene una nueva aventura a punto, que volverá a cautivarnos con su irresistible mezcla de géneros, como las **plataformas, la acción y la resolución de puzzles.** Sin embargo, para este tercer episodio los programadores han decidido cambiar un poco la mecánica del juego. De esta forma, en «Rayman 3» **las plataformas cederán parte de su protagonismo en favor de la acción:** los combates contra nuestros enemigos (los Hoodlums, unos clasicazos) tendrán más posibilidades, y serán una de las actividades que más tiempo nos mantendrán ocupados en «Rayman 3». De hecho los desarrolladores han creado **más de una docena de enemigos diferentes** para que no nos aburramos de pelear siempre contra los mismos. Estos tipos además poseerán una **inteligencia artificial muy avanzada.** Tanto, que tendrán la habilidad de esconderse entre los objetos de los escenarios para evitar ser alcanzados por nuestros ataques o incluso podrán pedir refuerzos cuando vean que la cosa se pone fea... Vamos, que superar cada nivel no será una labor sencilla precisamente. Y eso que todavía no os hemos comentado nada acerca de los jefes finales. Pues sí, al final de cada zona nos esperará impaciente el correspondiente jefe final, que hará lo posible porque mordamos el polvo. Siete serán los que veremos a lo largo del juego, así que ya nos estamos preparando...

El mundo de Rayman

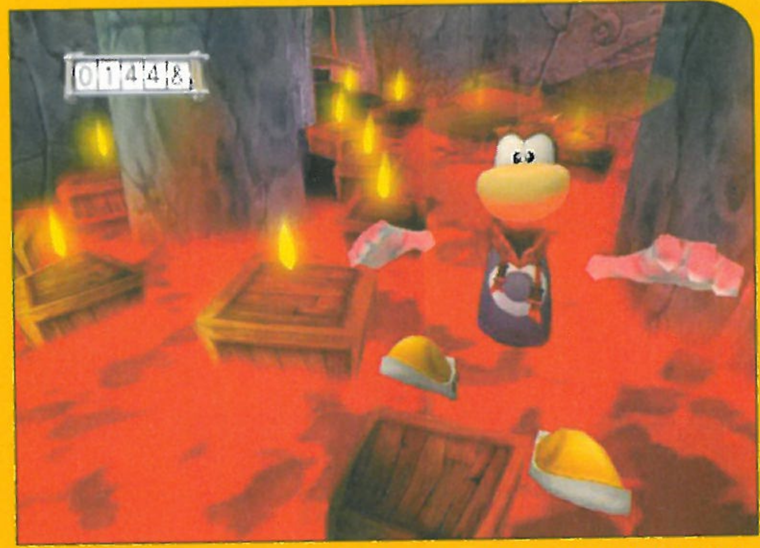
La aventura abarcará un total de **50 niveles distintos de jugabilidad lineal** (vamos, que no podremos elegir distintos caminos para llegar al final), que estarán englobados en **10 entornos** totalmente distintos, desde **frondosas junglas hasta cavernas muy tenebrosas.** Para superarlos con éxito, nuestro protagonista contará con **cinco súperpoderes distintos** (volar como si fuera un helicóptero, dirigir misiles por radio control...) que se unirán a sus habilidades ya clásicas, como lanzar sus puños o planear en el aire durante unos segundos. Y seguro que va a necesitar toda la ayuda que sea posible, porque ya os avisamos que **el nivel de dificultad** de «Rayman 3» va a ser un poquito más exigente de



RAYMAN. Esta mascota ya se ha convertido en un auténtico icono para los jóvenes, pues aparte de protagonizar excelentes juegos, también ha aparecido en series de televisión. Todo un personaje.



El mundo de Rayman volverá a ser alucinante. Todos los escenarios estarán cargados de vida y detalles, y los personajes lucirán fenomenales animaciones.



Las secciones plataformeras serán dificilillas, más incluso que los combates. Habrá que ser habilidoso, o entrenar más de lo necesario, para superarlas.



DIVERTIDOS MINIJUEGOS

El desarrollo de la nueva aventura estará plagado de minijuegos, que serán tan entretenidos como alocados. Lo mismo nos tocará montarnos en un zapato gigante y participar en una prueba al estilo de los coches de choque como montarnos en un cohete supersónico para recorrer a toda pastilla un escenario ambientado en los años 70.



Cuando pasemos a combatir, la cámara se situará en una zona en la que veremos mayor porción del escenario.



El sentido del humor estará presente en todo momento. ¿Os habéis fijado en el aspecto de esta rana? Risas y tal.



En los saltos más apurados tendremos que agarrarnos a los bordes de los decorados para no caernos al vacío.



En esta oportunidad, los enemigos serán más numerosos que en anteriores aventuras. ¡Y encima mucho más inteligentes!

lo que ha sido habitual en la serie. El **sentido del humor** también será un ingrediente muy presente en la aventura, y nos troncharemos de risa con algunas de las situaciones y diálogos que podremos presenciar a lo largo del juego. Promete, ¿eh?

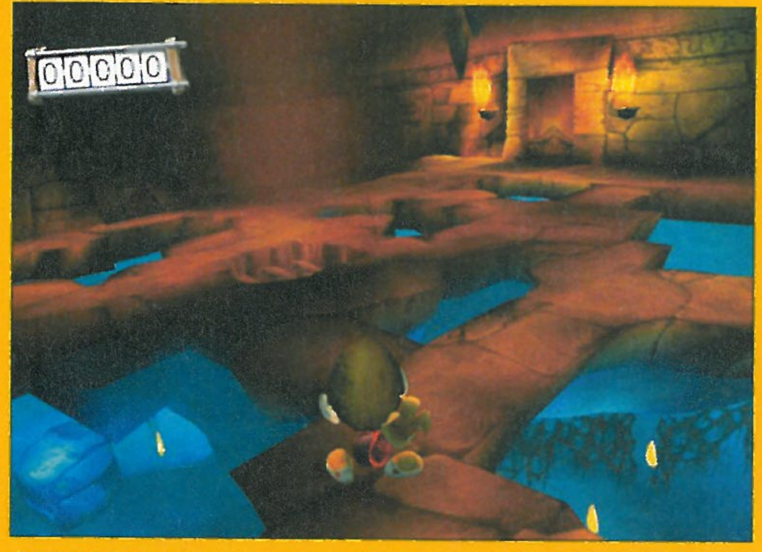
¡Muévete Rayman!

A pesar de lo que os hemos avisado acerca de la dificultad del título no debéis asustaros, pues aparte de contar con las aptitudes y poderes, Rayman tendrá otro firme aliado: el **estupendo control.** De esta forma, guiar a nuestro intrépido héroe por los escenarios será toda una delicia, y obedecerá todas las órdenes que le demos con el pad con total fluidez y celeridad. Al sistema de cámaras le ocurrirá algo similar, y **siempre nos ofrecerá la mejor perspectiva para seguir la acción,** sin tirones ni otros contratiempos. Será en los combates cuando realmente apreciemos el valor del juego de cámaras. **Las peleas serán dinámicas y fluidas,** y la cámara jamás nos dejará vendidos ▶

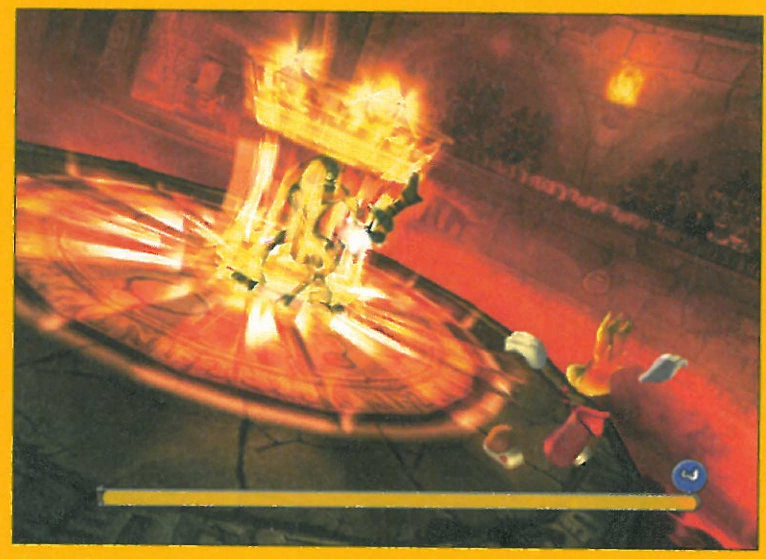
¡PODERES A MI!

¡APRENDE LAS NUEVAS HABILIDADES DE RAYMAN! Para afrontar los nuevos peligros que le esperan, Rayman será capaz de realizar cinco nuevas habilidades, todas ellas igual de espectaculares. Así, nuestro héroe podrá dirigir cohetes explosivos, emplear tenazas metálicas para agarrarse a determinadas zonas de los escenarios o volar como un helicóptero. ¿Alguien da más?

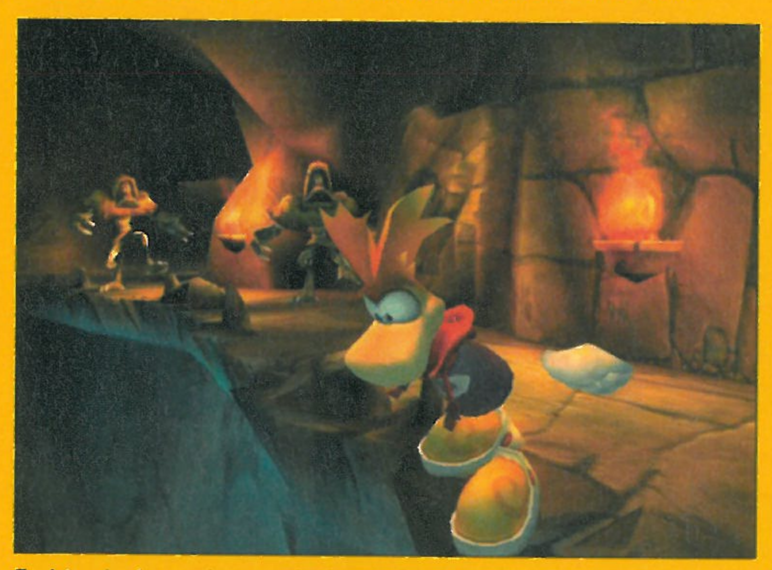




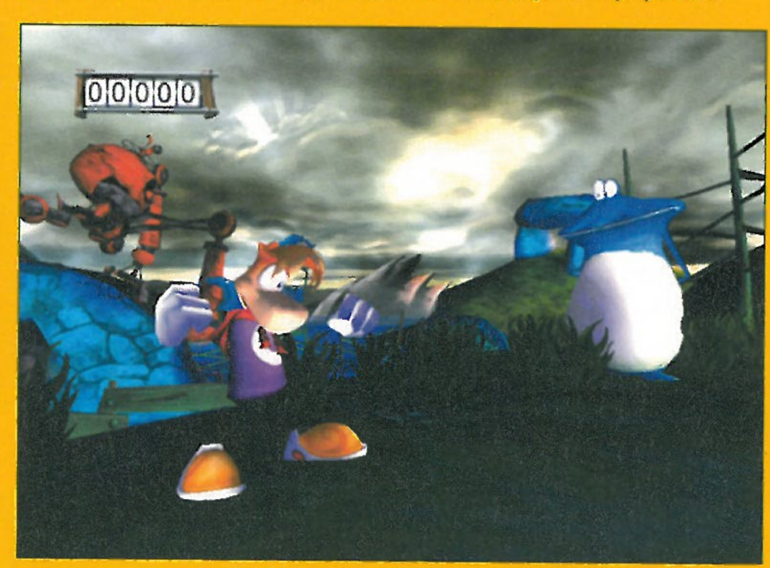
Algunos de los puzzles requerirán que interactuemos con los objetos del escenario para poder resolverlos. Tampoco os preocupéis mucho, no serán tan difíciles.



Al final de algunos niveles nos estará esperando un jefe final de los buenos. Habrá siete de ellos en total, a cuál más tétrico y difícil. Tendréis que estar preparados.



En determinadas ocasiones, será más interesante huir de los rivales que enfrentarnos a ellos, sobre todo si su número es elevado. Sí, bueno, somos algo cobardes...



Aunque Rayman será capaz de defenderse muy bien él solito, de vez en cuando recibirá la ayuda de varios de sus amigos, como el regordete de Globox.



CONEXIÓN TOTAL

CONECTAR LAS VERSIONES DE GC Y GBA TENDRÁ PREMIO. Al hacerlo, podremos jugar a divertidos e innovadores minijuegos para varios jugadores. Por ejemplo, será posible participar en carreras a cuatro jugadores (dos con los mandos de GC y otro par con sendas GBA conectadas a GC) en las que los que jueguen con las portátiles (en un desarrollo tipo «Tetris») irán creando las carreteras para los dos participantes que se encuentren compitiendo en la pantalla de TV.

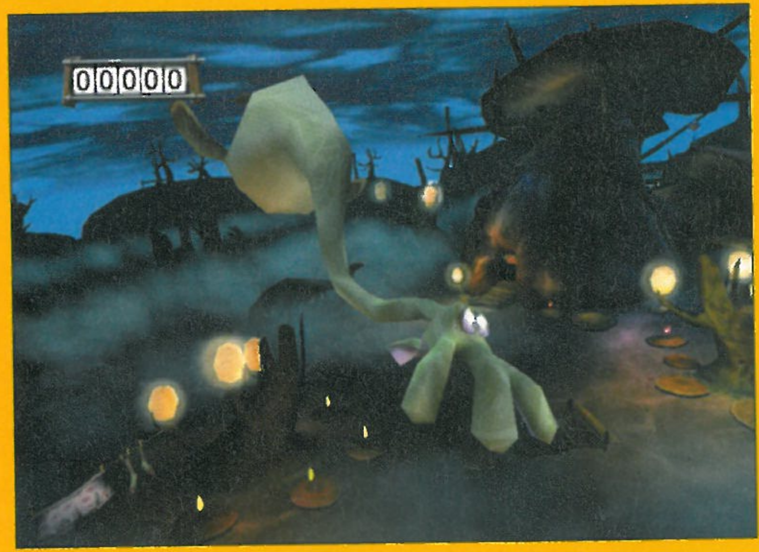
Esta nueva aventura nos entrará antes de nada por los ojos. Será impresionante. Pero no creáis que «Rayman 3» sólo será un juego bonito: no os cansaréis de jugar a él.

▶ mostrándonos ángulos muertos en los que no veamos a nuestros enemigos o cosas por el estilo.

Festival gráfico

Los anteriores capítulos de la serie siempre se han caracterizado por gozar de un acabado técnico impecable, algo que, ya lo estáis viendo en las imágenes, volverá a suceder en esta ocasión. Todo lo que aparezca en pantalla contará con un aspecto impresionante. Los **escenarios tendrán unas dimensiones colosales** y estarán llenos de detalles: vegetación, elementos móviles, riachuelos de agua... Su colorido también hará que nos quedemos alucinados: pocas veces veréis un juego que muestre en pantalla tantos colores, ni tan vivos. Para finalizar, la **animación de todos los personajes** (incluyendo los enemigos) será fabulosa y muy fluida. Aparte de todo esto, también podremos presenciar efectos gráficos de todo tipo, entre los que sobresaldrán los magníficos efectos de luz en tiempo real que veremos con bastante asiduidad. ¡Y todo se moverá a una **media constante de 60 cuadros por segundo!**

Todo lo que acabamos de contar (más otras cosas que nos hemos guardado para la review) harán de «Rayman 3» **uno de los juegos más deseados** del año que empieza. Ya lo veréis. Y encima está al caer.



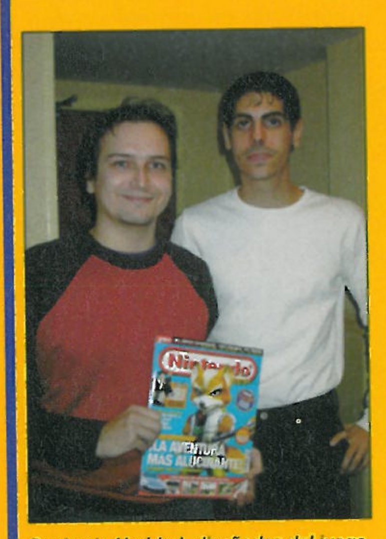
La aventura constará de 50 niveles divididos en 10 zonas distintas. Todas tendrán un aspecto y una ambientación muy diferentes. La variedad está asegurada.



El detalle gráfico que mostrarán los personajes será elevadísimo. Rayman, especialmente, contará con un número de polígonos muy destacable.

NUESTRO PRIMER CONTACTO CON «RAYMAN 3» EN PARÍS

FUIMOS, VIMOS Y LO JUGAMOS



Benjamin Haddad, diseñador del juego, posa sonriente junto a nuestro enviado especial, con Nintendo Acción.

Los chicos de Ubi Soft nos invitaron a la capital de Francia para presentarnos en primicia su última gran creación. Fue un viaje inolvidable, y por eso, para no olvidarlo, os contamos algunas cosas que hicimos y otras que aprendimos.

El primer día de estancia en París fuimos al Café La Flèche d'Or para ver con nuestro ojitos la presentación en sociedad del juego. Allí asistimos las mejores revistas de Europa, y en ese lugar pudimos probar por vez primera una versión bastante avanzada. De ahí partimos al **Cirque du Soleil,** donde presenciamos una actuación memorable de los mejores artistas internacionales. ¡Qué envidia, eh!



Aquí nos tenéis probando detenidamente las primeras demos jugables de «Rayman 3». Estábamos todos muy entretenidos. Nadie está mirando a cámara.

Al día siguiente tocaba testear a fondo las versiones de GC y GBA de «Rayman 3» en uno de los salones del hotel en el que nos alojamos. Precisamente en este lugar tuvimos la ocasión de **entrevistar a Benjamin Haddad, diseñador del juego.** Esto es lo que nos contó:

Nintendo Acción. ¿Cuáles son tus funciones como diseñador?
Benjamín Haddad. Me encargo de diseñar la "arquitectura" de todo el juego, es decir, aspectos como el concepto y mecánica o los niveles.

NA. ¿Cómo definirías «Rayman 3»?
BH. Nuestra intención desde un principio era crear un juego de acción con tintes de plataformas. En «Rayman 3» hay muchos combates contra enemigos, los niveles son bastante lineales y la exploración de los decorados es importante, pero no fundamental: no hay que coleccionar ítems continuamente como en un juego de Mario, por ejemplo.

NA. Ahora que lo mencionas, ¿en qué se diferencian «Super Mario Sunshine» y «Rayman 3»?
BH. En «Mario Sunshine» tienes que explorar escrupulosamente cada mundo en busca de objetos y, una vez que los consigues, puedes salir del mundo en el que te encuentras e irte a otro diferente. En cambio, en «Rayman 3» la historia y el desarrollo del juego son más intensos y lineales. Hay mucha más acción.

NA. ¿De qué aspectos del juego te sientes más orgulloso?
BH. Principalmente, del sistema de control, de la IA de los enemigos y del diseño de los niveles.

NA. ¿Cuál es tu nivel favorito?
BH. Quizá los jefes finales. Todos son fantásticos, y su aspecto va siendo cada vez más macabro.

NA. ¿Qué cosas te hubiera gustado haber incluido en «Rayman 3»?
BH. ¡Un montón! Siempre que haces un juego tienes que ir desechando muchas cosas que, casi siempre por cuestiones de tiempo, no puedes meter: más enemigos, más niveles, mayor interacción con los escenarios y personajes... A veces es frustrante, pero los plazos de entrega mandan.

NA. Las versiones de GC y GBA saldrán al mismo tiempo. ¿Se intercambiarán datos entre ambas?
BH. ¡Por supuesto! Conectando ambas será posible realizar cosas realmente interesantes. *(Mira el recuadro que hemos hecho sobre este tema).*

NA. Dejando al margen «Rayman 3», ¿qué juego de GameCube, en cuanto a su diseño se refiere, te parece el más interesante?
BH. «Super Monkey Ball», sin duda. Y «Mario Sunshine».

La lucha vuelve con una fuerza impresionante

MORTAL KOMBAT

Midway potenciará la imagen y brutalidad de su juego de lucha para convertirlo en un número 1.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **LUCHA**
- **16 FEBRERO**
- Compañía: **MIDWAY**
- Equipo: **MIDWAY**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El primer «Mortal Kombat» fue creado por Ed Boon y John Tobias, que rápidamente se convirtieron en programadores muy populares. Tras una larga lista de "MKs", la colaboración entre ambos se ha roto, y ha sido Ed Boon el encargado de dar vida a ésta.

Respecto a los movimientos, tendremos nuevos golpes especiales para cada luchador, pero también perderemos "babalities" y "friendships" desde las últimas entregas.

ÉXITO SEGURO

Por la calidad técnica, jugabilidad y puesta en escena, será uno de los superventas de 2003. Pero ojo, **se trata de un juego bastante violento.**



El listón gráfico se ha puesto por las nubes en esta nueva entrega, especialmente en los escenarios. ¡Qué pasada!



Las llaves y presas se convertirán en uno de los movimientos más espectaculares del juego. ¡Y restarán muchísima energía!



Atención: los combates de «Mortal Kombat: D.A.» serán muy violentos. Habrá mucha sangre, como se ve en esta imagen.



Las animaciones de los personajes os dejarán sin habla. Ya nos contaréis cuando veáis a la guapísima Li Mei en movimiento...

Un nuevo episodio de una de las sagas de lucha más populares de todos los tiempos viene dispuesto a revolucionar GameCube. «Mortal Kombat» ha sido sinónimo de sangrientos combates y altas dosis de violencia, pero también de **apasionantes peleas, absorbente jugabilidad y altísima calidad gráfica.** Y como esperábamos, todos estos elementos volverán a estar presentes en esta nueva edición, a los que además habrá que añadir otros muchos realmente interesantes.

Por empezar por alguno, en «Deadly Alliance» **se estrenarán hasta ocho personajes** que os van a impresionar. A estos ocho debutantes se unirán otros 13 ya clásicos de anteriores capítulos de la serie como Scorpion, Kitana o Sub-Zero, aunque de primeras sólo podremos escoger entre 12 de ellos. El resto nos los tendremos que ganar a pulso, incluidos los dos "ocultos"...

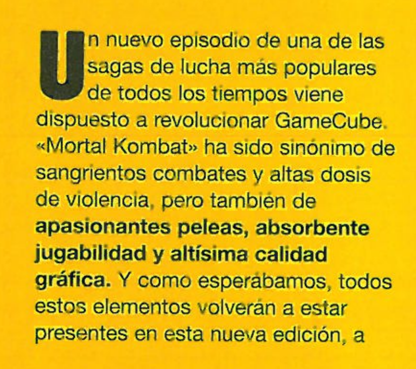
"Kombates" con estilo

Aun así, la novedad más importante de «Deadly Alliance» (y que no se ha visto en ningún otro juego de lucha) será la posibilidad de combatir **empleando tres estilos de lucha diferentes** por cada personaje, que podremos cambiar a nuestro antojo durante el desarrollo de la pelea. Cada uno de esos estilos tendrá su repertorio de movimientos, de forma que **podremos combinar golpes de cada uno, realizando combos** capaces de tumbar a un elefante. El resultado será tan espectacular como increíblemente variado.

Tan real que casi duele

Otro de los cambios más radicales que ofrecerá el nuevo "MK" será su **impresionante motor gráfico,** que mostrará tanto personajes como decorados en unas **3D GLORIOSAS.** Sí, ya sabemos que «Mortal Kombat 4» ya movía entornos poligonales con cierta solvencia, pero creednos: este «Deadly Alliance» dará sopas con onda no sólamente al episodio





KANO. Este asesino despiadado es uno de los personajes que participaron en la primera entrega de «Mortal Kombat», hace más de una década. En "Deadly Alliance" volverá en plena forma para protagonizar uno de los Fatalities más bestias de todo el juego.



Otra de las novedades del juego será que cada personaje contará con distintos movimientos especiales o magias exclusivas. Y todos serán así de flipantes.



La legendaria duración de los MK abrirá ahora un nuevo capítulo: con el amplísimo repertorio de golpes de todos los luchadores, ¡esto no se acabará nunca!



OCHO NUEVOS

En total han acudido 23 luchadores a la nueva edición de Mortal Kombat, ocho de ellos de estreno. Son: Frost, versión fémina de Sub-Zero; Kensi, un maestro de Tai Chi que está... ciego; Li Mei, una luchadora que parece sacada de la peli Tigre y Dragón; Mavado, con sus poderosos ganchos; Drahmin, un demonio; Hsu Hao, una especie de policía zombie; Nitara, una vampiresa; y Bo Rai Cho, un luchador con problemas con la bebida...



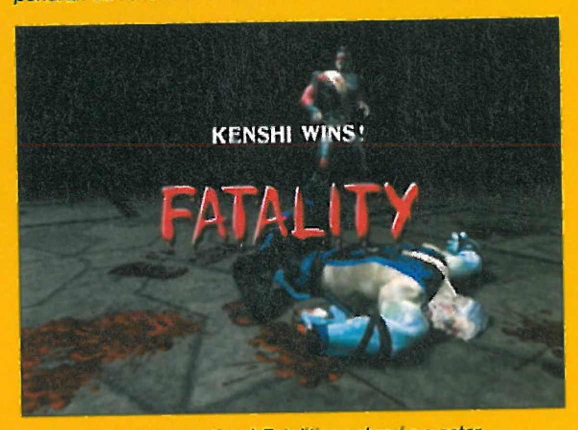
Unos juegos de cámara bien estudiados harán que siempre se nos muestren los mejores planos para seguir la acción.



Los efectos de luces y partículas durante los combates pondrán de relieve el altísimo nivel de detalle que lucirá "MK".



En algunos escenarios, elementos como el ácido corrosivo dañarán a los personajes que no se anden con cuidado.



Los macabros (y creativos) Fatalities volverán a estar presentes en este «Mortal Kombat», y no os defraudarán.

anterior, sino también a la mayoría de arcades de lucha, incluyendo máquinas recreativas. A poco que echéis un vistazo a las pantallas, podréis apreciar el **grado de detalle que se alcanzará en personajes y decorados,** que les hará parecer casi reales. Lo que no podéis percibir mediante pantallas, son las **fabulosas animaciones de los protagonistas** y que, no en vano, han sido realizadas empleando la última tecnología disponible en "motion capture". ¡¡Serán ultra-suaves!!

En resumen, que en esta nueva edición disfrutaremos de un **festival técnico** que pondrá la guinda a un título que va a traer **nuevos aires** al género de la lucha. Porque además de todas las novedades que hemos contado, también regresarán otros aspectos característicos de la saga, como los **fascinantes fatalities,** el encanto y misterio de sus personajes o su ya **legendaria duración,** esta vez multiplicada por la presencia de personajes nuevos, ítems, golpes especiales, secretos...

¿QUÉ ESTILO DE LUCHA PREFIERES?

¡MENUDO ESTILAZO!
Los personajes de «Mortal Kombat: Deadly Alliance» serán capaces de dominar hasta tres estilos distintos de lucha, uno de ellos usando armas blancas, como katanas, nunchakus o palos. Además podrán cambiar de estilo en mitad de una pelea, lo que dotará a los combates de una variedad de movimientos nunca vista en el género.... ¡y de una espectacularidad sin límites!



Esto se va a poner muy caliente

BMX XXX

En la onda del aclamado "Tony Hawk", pero con escenas subidas de tono. Cómo promete esto.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **BMX**
- **FEBRERO**
- Compañía: **ACCLAIM**
- Equipo: **Z-AXIS**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

En Estados Unidos ha sido muy criticado, incluso censurado, por su contenido digamos excesivo. Muy al estilo "Tony Hawk" o "Dave Mirra", «BMX XXX» añade el aliciente de ver chicas "ligeritas de ropa" que de vez en cuando rompen el esquema de juego. Curioso y entretenido, pero solamente para los más mayores de la casa.

ENTRETENIDO Y VARIADO

Además del toque picante, «BMX XXX» será un **título entretenido, largo y plagado de desafíos y minimisiones** de lo más original dentro del género.



Algunos de los giros "on air" os harán perder el sentido de la orientación ("y lof dientef"); más valdrá terminarlos bien...



Ah, vale, enganchados al coche de poli mientras gozamos de la banda sonora de Green Day y Mötley Crüe. Genial.



A la hora de hacer "malabarismos", podremos hacer uso de cualquier cosa del escenario, incluidos los puestos de verduras.



Lo dicho, chicas con poco pudor (y ropa), a las que tendremos que transportar, a nuestros lomos hasta su lugar de... trabajo.



CHICAS MONAS. Y sin pudor, como ésta, serán "el pan nuestro de cada día" en el juego. Además, muchas de ellas lucirán un cuerpo de los más esbéltico que a veces te hará perder la concentración, mira por donde.

A estas alturas, lo más probable es que la mayoría de vosotros haya probado algún "Tony hawk", o haya pedaleado en un "Dave Mirra". Pues bien, con la misma idea, los chicos de Z-Axis y Acclaim han creado un juego que añade algo de "originalidad", por llamarlo de alguna manera, al concepto clásico de deportes de riesgo.

¡Así vas de "culo", chaval!

Bueno, no es que la cosa vaya de nalgas, pero sí que es verdad que una de las cosas que destacará del DVD es la **gran cantidad de chicas ligeritas** de ropa que aparecerán por las calles. Con ellas queda claro que el juego hará subir la temperatura, y si afináis el oído también escucharéis algún que otro "palabro" no apto para mentes sensibles. Pero eso no será todo, aunque lo pongamos al principio. De lo que se trata en el juego será de hacer tricks con nuestra bici especial. Más de **2.000 para ser exactos, por 8 escenarios diferentes,** todos plagados de personajes con los que interactuar. Tipos que nos encargarán bastantes minimisiones que cumplir: desde llevar "señoritas" al club de alterne del barrio, hasta desafiar a otros "bicicleteros" para quedarnos con su territorio.

Por si os juntáis varios, habrá una **opción multijugador** con divertidos modos, entre ellos uno donde dejarás a tu amigo en paños menores.

En fin, que la combinación parece prometer. BMX, chicas, saltos, modos para varios jugadores... Estad atentos a la review, y al lanzamiento, que es casi ya mismo.



¡DALE AL PICO!

¿Hablar? Sí, habrá que hablar con la mayoría de los personajes del nivel para cumplir todos los objetivos. Éste, el de las salchichas, querrá que acabemos con la competencia de otros puestos de perritos, cómo no, en un tiempo limitado; a cambio se desbloquearán nuevos personajes y recibiremos una suculenta cantidad de puntos que no vendrán mal.

¡Qué bien, otra vez a hacer el "cabra"!

RALLY CHAMPIONSHIP

Ahora que la temporada de rallys está a punto de empezar, nada mejor que partir con ventaja.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- CARRERAS
- FEBRERO
- Compañía: **SCI**
- Equipo: **WARTHOG**
- Origen del Juego: **U.K.**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Como curiosidad, **algunos de los rallys de este juego son "producto licenciado".** Se han incluido ciertos tramos del rally de Gran Bretaña, el rally de la Isla de Man e incluso el de Laponia, una carrera entre la nieve y bajo el sol... El resto de circuitos, imaginación...

MÁS COCHES, "PLEASE"

Tras el tímido «Pro Rally», de UBI, y la baja a última hora de «Rally Fusion» de Activision, nos hacía falta un juego de carreras para levatarnos el ánimo a los fans.



No os fiéis de lo que veis. Los textos estarán en castellano, y también las voces del copiloto. Entenderéis todo sin problemas.



El control tendrá un innegable comportamiento arcade, a pesar del realismo que se ha querido dar al juego.



Los coches, 25 automóviles reales, aparecerán bien modelados. Habrá que jugar mucho para poder acceder a todos.



La cámara interior permitirá vivir con más intensidad el rally, pero también perderemos algo de visión, qué le vamos a hacer.

LUMINOSO SUBARU. Será uno de los candidatos al título en este juego. Un tracción integral de la categoría más alta. Pero no, nosotros empezaremos desde más abajo, con un Ford Puma, un Honda Civic, un Peugeot 106 o un Proton Compact.

Reconozcamos que no hemos tenido mucha suerte con los juegos de coches. **«Pro Rally»** no terminó de convencernos, y ahora **«Rally Fusion»** nos ha dejado con las ganas. De «Burnout 2» no se sabe nada, y hasta que lleguen "Colin 3" o "World Racing" aún falta. Menos mal que SCI lanza «Rally Championship» en unos días, si no, **¿cómo iba a entrenar Carlos Sainz?,** ¿y tú?

¡A correr!

En este juego pondréis a prueba velocidad y agilidad a lo largo de **seis rallys diferentes.** En total **33 stages** de barro, nieve, lluvia, niebla y asfalto también, que disfrutaremos en tres modos de juego. **Arcade, simulación y carrera rápida.** No busquéis diferencias de manejo entre ambos porque las verdaderas diferencias estarán en el concepto de juego. En arcade habrá que superar check-controls para seguir adelante, y en simulación empezaremos de cero, con los coches de la categoría más básica, y nos iremos haciendo con mejores "monturas". Hablando de ellas, que además son muy bellas, tendremos hasta **25 coches, todos reales,** para pilotar. Desde modelos clásicos de Audi o Mini, a los modernos Subaru, Megane, Mitsubishi o Golf. Estarán tan bien plantaditos que te dará mucha pena cuando los golpees y se hagan bollos y rompan los faros. Pero así medirás tu pericia, Carlos, eh, tú.



¡QUÉ "BOLLO"!

Este Ford Puma hay que llevarlo a reparar urgentemente. Los excesos y las prisas, ya sabéis, bien mezclados con vallas y rocas, han hecho de la carrocería una obra picassiana. Lo peor es que con cada golpe, el coche se resentirá. El manejo se complicará, la velocidad irá por los suelos y la amortiguación no nos dejará girar como antes. Eso, que será muy real.

Cada vez más despiadado

MORTAL KOMBAT

Los luchadores más fieros ya se preparan para invadir la portátil. ¡Id preparándoos para pelear!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- LUCHA
- 16 FEBRERO
- Compañía: **MIDWAY**
- Equipo: **MIDWAY**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Por vez primera en esta saga de lucha, la versión para portátil ha contado con un equipo de desarrollo exclusivo. Y claro, los resultados se van a notar bastante, especialmente si comparamos el resultado final con el mediocre «Mortal Kombat Advance» (que fue un buen fiasco, dicho de paso).

MUCHA COMPETENCIA

Seguro que «Deadly Alliance» **planta cara a los títulos más sagrados** de este género, como «Street Fighter Alpha 3» o el nuevo «Black Belt». Desde luego a todos les gana en violencia.



No queremos ser pesados, pero el juego será bastante violento, aunque no vamos a negaros que también será apasionante.



A nivel técnico, «MK» dará la talla: los personajes estarán prerrenderizados en 3D y a los escenarios no les faltará detalle.



La variedad de golpes que podremos realizar será enorme. Y las magias serán los ataques que más emplearemos.



Cuando acabemos con la barra de energía de nuestros rivales, podremos ejecutar uno de los famosos Fatalities. ¡Genial!

SUB-ZERO. Este poderoso ninja seguirá dominando el hielo como nadie, aunque en esta ocasión sus ataques (algunos de ellos totalmente nuevos) ganarán en eficacia y contundencia.

La versión portátil del nuevo «MK» está casi a punto y, por lo que hemos podido ver, **tiene una pinta "bestial"**. Y aunque es cierto que en su paso a GB Advance el juego perderá algunos elementos respecto a la versión para GameCube (como varios luchadores o algunos modos de juego) estamos convencidos de que el título colmará todas vuestras expectativas.

En el torneo se verán las caras **12 de los personajes con más tirón** de la saga (estarán Scorpion, Sub-Zero...) aunque también habrá hueco para **tres caras totalmente nuevas.** Al igual que en GameCube, cada luchador contará con **varios estilos de lucha** que podrán alternarse durante los combates. Luchas bastante violentas (habrá sangre por todas partes), a las que los Fatalities, movimientos extremos, se encargarán de poner la guinda. Al ejecutarlos, ¡acabaremos con la vida de nuestro rival en un suspiro!

Espectáculo y técnica

Los personajes contarán con un **repertorio de golpes muy variado,** y la buena noticia es que a pesar de eso el control será estupendo. Ya veréis cómo no se os resistirá ni un sólo movimiento, ni siquiera los especiales. A nivel gráfico el título también estará a la altura, y mostrará **personajes prerrenderizados muy detallados** sobre escenarios de gran profundidad. Como veis, el "kombate" está servido. ¡Estad preparados!



MUÉVETE A TUS ANCHAS

«Deadly Alliance» permitirá que nos desplacemos por el escenario en todas direcciones, al estilo de «Tekken Advance». Así podremos esquivar los ataques de nuestros rivales con mayor facilidad, y sorprenderles seguidamente con un contraataque. Los combates ganarán en estrategia y dinamismo.

¿Te apetece saltar? ¡Pues hazlo junto a Rayman!

RAYMAN 3

Que los fans de las plataformas empiecen a vibrar. ¡Rayman regresa con su mejor aventura!



Los enemigos de Rayman serán muy numerosos... ¡y puñeteros! Su inteligencia artificial será avanzada como pocas.



La belleza y nitidez de los escenarios y personajes que desfilarán por la pantalla, os embobarán. Menudo nivelazo.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- 25 DE FEBRERO
- Compañía: **UBI SOFT**
- Equipo: **UBI SOFT MONTREAL**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Las versiones de «Rayman 3» de GC y GBA podrán interconectarse para "regalarnos" niveles extra. El juego constará de 53 fases, pero podremos "descargarnos" 11 desde la versión de GameCube. Uno de ellos sólo será accesible al acabar el juego de CUBE.

UNA MARAVILLA VISUAL

Si «Rayman Advance» ya nos dejó alucinados con sus apoteósico estilo gráfico, éste va a superar todo lo visto. Un trabajo desbordante y chispeante, que le convertirá en **el juego más bonito para tu Game Boy Advance.**



A través de un mundo central iremos accediendo a los niveles del juego. Podremos entrar en ellos las veces que queramos.



Rayman ha vuelto en plena forma: nuestro héroe será capaz de saltar, agarrarse a enredaderas, gatear por el suelo...

RAYMAN, EL ARTISTA. Ni que decir tiene que será el gran héroe del juego. Pero también contará con ayuda, personajes que nos echarán una mano en la aventura, como Globox, Murphy...

El personaje más carismático de Ubi Soft ya tiene lista su nueva aventura portátil. Un juego que promete superar al brillante «Rayman Advance», y que volverá a dejar huella entre los fans a los buenos juegos de saltos.

En su retorno, **Rayman volverá a contar con sus ya clásicos súper-poderes** (como lanzar sus puños a los enemigos o planear con las orejas) para acabar con los enemigos de toda la vida, los Hoodlums, que por cierto serán más abundantes que en anteriores entregas. Pero no penséis que todo consistirá tan sólo en avanzar dando saltos y repartiendo leña. Nada de eso. Por lo que hemos visto (y lo hemos visto a conciencia, mientras lo desarrollaban), «Rayman 3» estará **repleto de minijuegos**, que proporcionarán una gran **variedad de situaciones.** Además habrá **seis niveles exclusivos multijugador** que incluyen carreras estilo Mario Kart y persecuciones con scroll lateral.

¡Qué ganas de jugar!

Pero hablando de cosas clave, en «Rayman 3» lo primero que llamará tu atención será su **impresionante apartado gráfico.** Los personajes parecerán estar trazados a mano, y lucirán multitud de detalles. Además, **el colorido de los escenarios** dará vida al juego (Yoshi, no nos mires con esa cara de que tú también tienes esos colores) y las animaciones de Rayman y del resto de personajes bien podrían estar sacadas de las mejores series de dibujos animados. Esto facilitará el control del héroe, que será muy eficaz. ¿Se nota que tenemos ganas de echarle el guante?



¡QUÉ TIPO TAN HABILIDOSO!

En su nueva aventura, Rayman ha aprendido nuevas habilidades que le vendrán fenomenal para superar algunos niveles. Por ejemplo, el tío será capaz de ir montado sobre un cohete (como podéis ver en la imagen) o incluso hacer esquí acuático. Cositas que se sumarán a las habilidades típicas de Rayman.



¡¡Todos los detalles del nuevo bombazo de Capcom!!

RESIDENT EVIL Ø Un viaje a la oscuridad

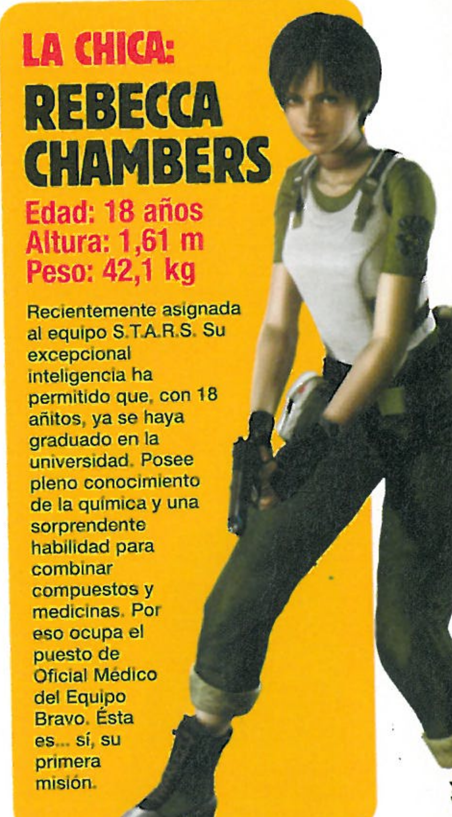
Suponemos que ya has tenido tiempo de paladear las exquisiteces de «Resident Evil» para tu GC. Y quieres más, ¿verdad? No te preocupes, lo suponíamos y por eso te hemos preparado un reportaje sobre todo lo que ofrecerá el exclusivo "Zero".

LOS DATOS DEL JUEGO

- **CONSOLA:** GameCube.
- **TIPO DE JUEGO:** Aventura de Terror.
- **DESARROLLADO POR:** Tatsuya Minami y su equipo de Capcom, supervisado por Shinji Mikami.
- **LANZAMIENTO:** Ya a la venta en Japón; disponible en Europa a lo largo de marzo.


Una vez superado el nivel gráfico que la serie ofreció en otras plataformas, Capcom quiere ir más allá. Y el nuevo "Zero" supondrá un avance al mostrar movimientos mejorados de sus protagonistas.

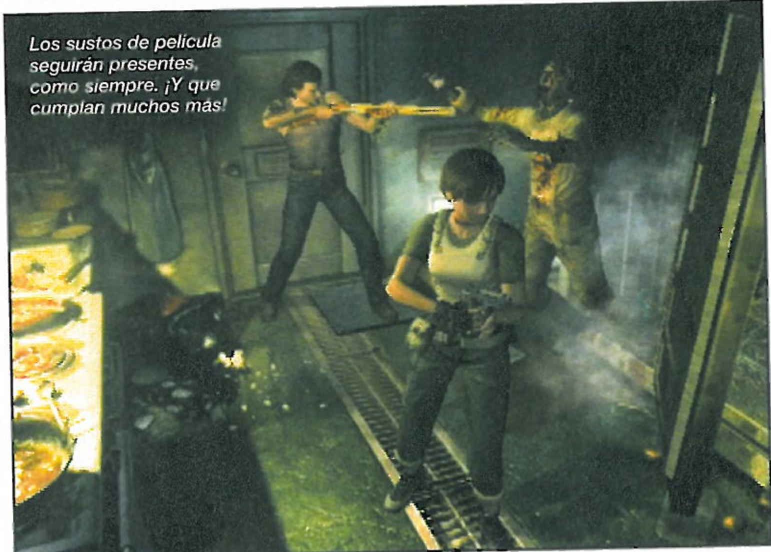
LA CHICA: REBECCA CHAMBERS



Edad: 18 años
Altura: 1,61 m
Peso: 42,1 kg

Recientemente asignada al equipo S.T.A.R.S. Su excepcional inteligencia ha permitido que, con 18 añitos, ya se haya graduado en la universidad. Posee pleno conocimiento de la química y una sorprendente habilidad para combinar compuestos y medicinas. Por eso ocupa el puesto de Oficial Médico del Equipo Bravo. Ésta es... sí, su primera misión.


Los protagonistas serán igual de peligrosos a solas o acompañados. Apagar estos zombis será cosa fácil.

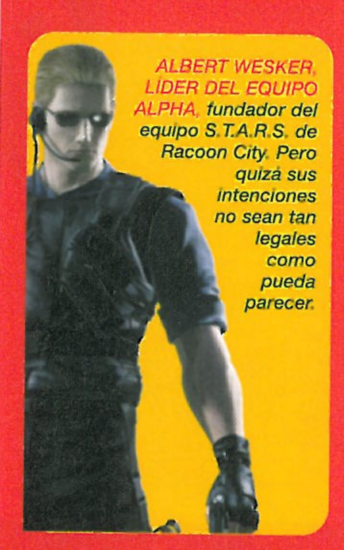

Los sustos de película seguirán presentes, como siempre. ¡Y que cumplan muchos más!

La serie «Resident Evil» va a dar un paso adelante con el próximo "Zero" exclusivo de GC. Bueno, adelante, o "adetrás", depende de cómo se mire, porque toda la **enrevesada historia que se ha ido formando** a lo largo de los años con cada nuevo "Resident", **va a tener un principio.** El buenazo de Chris Redfield, el malvado Albert Wesker, Barry Burton y su protegida Jill Valentine; Ada Wong, el misterio en persona, y toda la extensa lista de personajes que han aparecido (y desaparecido) durante la trama que hasta hoy conocemos, van a encontrar el verdadero sentido de todos sus actos gracias a la última entrega de la saga. Aunque en cuanto a exclusivas para GameCube, en realidad será la primera. Talmente como la enfermera Rebecca Chambers, que fue la primera persona que se enfrentó al meollo éste de los zombis. No, no os vamos a contar todo, por supuesto, aunque ya lo hemos jugado (y con decenas de espectadores de la redacción, tan espectacular resulta). Pero sí debéis saber que, **antes que la mansión, resultó infectado un tren.** El Ecliptic Express se verá invadido por unos pequeños moluscos de gran movilidad portadores del virus que ayudó a Birkins a crear el G-Virus. ¿Más? Pues está claro. Como es de esperar, el citado tren pasará de ser un lugar de placer a un infierno sobre


La conseguida lluvia hará que tembléis de frío. Mojará personajes y escenarios por igual.

OTRAS ESTRELLAS: COMIENZA LA HISTORIA

En "RE0" nos vamos a enterar de todo lo que ocurrió antes de que Racoon City se convirtiera en un cementerio viviente. Estos son los personajes involucrados...



ALBERT WESKER, LÍDER DEL EQUIPO ALPHA, fundador del equipo S.T.A.R.S. de Racoon City. Pero quizá sus intenciones no sean tan legales como pueda parecer.



WILLIAM BIRKIN, CIENTÍFICO DE UMBRELLA, será el principal artífice de los oscuros y tétricos experimentos de la gran compañía, y el creador del famoso G-Virus.



EL MISTERIOSO PERSONAJE DE BLANCO será la clave del asunto. Su sola presencia afectará a quien se ponga delante. Sólo se sabe que es un varón, nada más...



Los cerebritos se divertirán con puzzles de una mayor complicación. Aunque existirán las típicas tarjetas, motores que encender e interruptores ocultos, las soluciones "por parejas" serán lo habitual.



De nuevo las delicias gráficas en forma de luces, reflejos y aguas saltarinas llenarán las pantallas de nuestros esforzados (es difícil reproducir la perfección) televisores.

EL CHICO: BILLY COEN

Edad: 26 años
Altura: 1,81 m
Peso: 74,2 kg

Un ex-soldado estadounidense sentenciado a muerte por asesinar a 23 personas. El furgón en el que lo trasladaban al lugar de ejecución ha sido atacado por... algo, pero él ha conseguido escapar. Su cinismo y frialdad son sólo una máscara. Posee un fuerte sentido de la justicia y... ¡también toca el piano!

raíles al que nuestra Rebecca y su improvisado compañero, Billy Coen, harán frente... cooperando.

Romper el molde

Para quien no sepa de qué va todo esto (¡no, no es posible!), estamos hablando de una serie de juegos que creó un nuevo género. El "Survival Horror" siempre ha sido protagonizado por un personaje solitario. Uno va explorando por lo más oscuro, como en todas las "pelis" de miedo, y encontrando bichos feos que dan sus buenos sustos y hacen saltar de la silla a más de uno. Incluso algunos títulos, como el intenso **«Eternal Darkness»**, han ido más allá y se han introducido en el campo del terror psicológico, pero han mantenido el sistema de juego clásico. Este futuro "Resident" **pisará nuevos terrenos en lo que a jugabilidad se refiere.** Aunque se mantendrá el control típico, con mejoras incluso respecto a nuestro último "RE" de GC, la **inclusión de un segundo personaje** en escena dará un toque que abrirá nuevas posibilidades. Porque podremos y tendremos que **manejarlos a la vez.** Además de poner a caldo entre dos a un podrido, los puzzles podrán ser más completos. Ejemplo: un interruptor permite coger un arma, pero sólo mientras está pulsado. Y el arma está a cinco metros del interruptor. ¡Está claro que, o se hace entre dos, o no hay manera! Y éste será el más fácil, tranquilos, que los programadores no son tontos. Y mucho menos...

Los de "RE Zero"

Exactamente la misma gente que comenzó el desarrollo para N64 hace años, son los responsables de esta

BOCETOS PREVIOS PARA «RESIDENT EVIL ZERO»

En "RE", Shinji Mikami supervisó cada uno de los diseños para que los escenarios no sólo quedasen "bonitos", sino que además asustasen. Para "Zero", Minami siguió el ejemplo y revisó cada escenario hasta quedar satisfecho.





Un salón y la cocina del vagón restaurante antes del proceso 3D.



Para que no tengamos dudas morales sobre si los zombis en realidad tienen o no conciencia, Capcom nos ofrecerá típicas escenas como ésta de la "merendola antropofágica". ¡Qué "ajco"!



Hemos tenido el privilegio de probar una versión en castellano, y los problemas no vendrán por culpa de la traducción. Más bien serán las espadas, esas, las molestas.

versión para Cube. **Shinji Mikami** depositó su confianza en Tatsuya Minami y su equipo de desarrollo para llevar a cabo aquella malograda versión "sesentaycuatrera". Y la cosa iba viento en popa: NA os mostró unas pantallas que hacían prever un exitazo sin precedentes en N64, había incluso fecha de lanzamiento aproximada, pero... ¡pero saltó a Cube! Muchos maldijeron, en aquellas fechas, la anulación del título. Pero hoy, estamos seguros, estarán desdiciéndose a la vista de las imágenes que ofrecemos. Y es que el nuevo "Zero" utilizará las técnicas aparecidas en "RE", es decir, unos **personajes con un número impensable de polígonos,** y la resultona técnica del "sample gráfico" para los escenarios. Veremos **fuego devorando muebles,** lluvia mojándonos a nosotros y también al decorado, charcos que salpican al pisarlos, viento que levanta cortinas... En fin, si ya nos vimos abrumados por la apariencia "real" del entorno de nuestro primer "RE", jugar con "Zero" hará que incluso olvidemos todo eso de los polígonos y los frames. En Marzo, en los mejores cin... en todas las GameCube.

¡¡Y LOS QUE TIENEN QUE VENIR!!







LA SERIE EXCLUSIVA PARA NINTENDO GAMECUBE AÚN TIENE MUCHA DIVERSIÓN QUE OFRECER. Van dos, pero, como sabéis, además de "Zero", aún quedan por llegar "RE2", "RE3", "Code: Veronica" y el también exclusivo para GameCube "RE4". Hasta hoy, esto es lo que se sabe de los nuevos "Resident":

1. **RE 2 y 3** traerán a Cube las inquietantes pesquisas de Leon Kennedy y Claire Redfield en Racoon City. Gráficamente sin retocar desde la versión original.
2. **CODE VERONICA** reproducirá la aventura que rompió en Dreamcast gracias a la cámara móvil. Iluminación y personajes sorprendieron. En Cube, mejor aún.
3. **RE 4** encumbrará el final de la historia con una calidad gráfica a la altura de los exclusivos GC. Aunque, por lo que se comenta, parece que arrasará a todo "RE".

CONCURSO

¿TE GUSTARÍA PRO ÚLTIMO DE LARA C

Nintendo Acción y Ubi Soft te reg «Tomb Raider: the Prophecy» para

SORTEAMOS

40 Juegos para GB Advance



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt123raider**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de febrero de 2003.







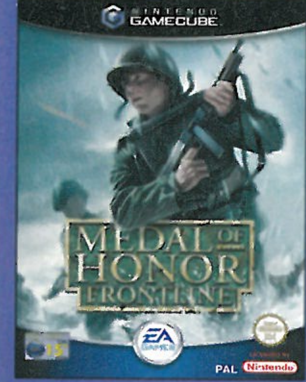








FICHA TÉCNICA



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 16 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1-4

- Misiones: 19
- Modos: 2 MULTIJUGADOR
- Extras: DOLBY SURROUND

- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Esto sí que es la guerra!

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Un nuevo shoot'em up subjetivo, basado en batallas de la 2ª Guerra Mundial, quiere luchar por ser el mejor en Cube.

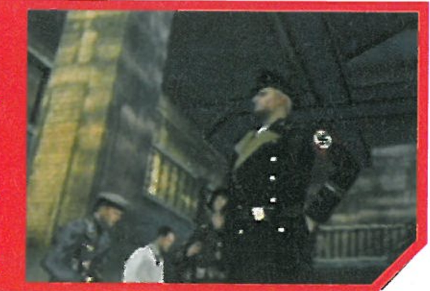
Teniendo en cuenta que EA Games nos ha "colado" ya dos buenísimos títulos de James Bond para GC, es normal esperar que éste, del mismo género (aunque no vas a conducir ningún coche, qué le vamos a hacer), ande a la altura. Aunque existe una gran diferencia con los juegos del ególatra con smoking, y es la procedencia "ordenadoril" de "Medal of Honor". Una saga que nació pensada para PC años ha, por fin da el salto a una consola Nintendo, pero manteniendo ese toque característico de **seriedad y complicación**. Tendrás que seguir un estricto itinerario, contar las balas que te quedan, esconderte de los disparos enemigos por muy machote que seas... Vamos, hijo, que para ser el héroe de esta historia, por una vez, **debes realizar heroicidades**.

¡Ponte una medalla!

El título lleva el **tono realista** hasta las últimas consecuencias. Aparte de conseguir medallas (en serio, dan cosas como "Medalla al Encomio Militar" si destacas en una misión), el entorno **se basa en la historia real**. De hecho, se ha contado con la estrecha colaboración de Dale Dye, veterano capitán del ejército estadounidense, para acercar lo más posible la acción a lo ocurrido en ▶

¡TE VOY A CONTAR UNA HISTORIA!

Pero bien contada. La historia de una incursión aliada, desde la costa francesa hasta el corazón de Alemania. Y con todo detalle en cuanto a lugares, vestuario de personajes, armas y vehículos. Todo es de la época. Un lujo que da a "Medal of Honor" un valor especial, y lo diferencia de otros shooters 3D.





La recreación de los pueblos en los que se batallaba estilo "comando" (es decir, "vamos dos o tres y a ver si hay suerte"), incluye derrumbes, incendios, saqueos...



Para deshacernos de los vehículos pesados, como el tanque que tenemos debajo, lo primero es acercarse esquivando, y luego una bomba de mano por la escotilla.



¡Tras el coche ardiendo se escondían dos malos! Pero qué listos son, los malditos.

HISTÓRICO Si quieres aprender lo que fue la 2ª Guerra Mundial, prueba "MOH Frontline". Podrás saborear las batallas de la época como un valiente soldado más.





La sensación de ser un "pringaillo" que va a morir en dos patadas es total, durante el desembarco de Normandía. De hecho, lo normal es que mueras, con tanto bombazo.



Elegir bien entre las armas disponibles puede decidir tu suerte en el combate.



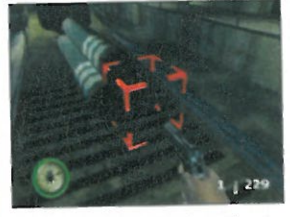
Sí, Jimmy. Para las radios seguro que lo mejor es un subfusil Thompson. ¡Tate, tío!

TOREANDO AL EJE: ¡EJE, EJE!

Los aliados llevamos las de perder porque hay muchos nazis y quieren torturarnos y tal, pero con ciertas armas...



...como las minas antipersona, moriremos instantáneamente.



Estooo... Menos mal que los buenos tenemos dinamita...



...para volar instalaciones, rifles con mira telescópica, y...



...si puedes, hazte con un nido de ametralladora. ¡Ya verán!



En un principio eres un soldadito más, pero terminarás ascendido a Teniente, y te enviarán a misiones especiales. Aunque llegar en paracaídas no se te dé muy allá.



Entre esas misiones especiales, está la de la infiltración como polizón en un submarino, y su posterior sabotaje a base de dinamita. Esto ya se te da mejor, ¿eh?



También nos veremos infiltrándonos de madrugada en territorio enemigo. Así podremos, además de reventar cacharros, admirar la iluminación nocturna.



El indicador de salud, a la izquierda, dice que estás más malito que un hipocondríaco. Pero por lo menos el tanque ya ha sido reventado por tus colegas.

¡RECLUTA A LA ESCUCHA!

Haz caso de las voces que oigas, pues tu superior te llama y da órdenes a gritos. ¡Que no se te pase un subtítulo!





cada una de las misiones y batallas libradas en la Segunda Guerra Mundial. Las órdenes que recibes de viva voz, el sonido de las armas y los vehículos de la época, los diseños de los escenarios, vestimenta de compañeros y enemigos... en fin, que si fuésemos contemporáneos del señor Dye, incluso nos vendrían recuerdos al jugarlo. Recuerdos de las diecinueve misiones que nos esperan, que van **desde el tremendo desembarco de Normandía** (si habéis visto la "peli" «Salvar al soldado Ryan» veréis que el ambiente también está estudiado hasta el más pequeño detalle), **hasta sabotear un submarino** alemán a dinamitazo limpio. Todo esto machacando a los gritones soldados enemigos, saltando por tejados, resguardándonos en trincheras, reventando tanques a bombazos, escondiéndonos en la sombra, apostándonos como francotiradores y, en capitán... no, en general, **divirtiéndonos por lo variado y emocionante** que resulta el desarrollo de cada misión. Claro que, artritis aparte, existen ciertas dificultades extra para disfrutar de todo esto como Zeus sugiere. La primera, que las **voces están en inglés,** y tienes que dejar de mirar al señor que habla para leer (esto en perfecto castellano, menos mal) los subtítulos que aparecen. Y la segunda es referente al control. Bien es verdad que es **un acierto utilizar la distribución de botones ya típica** para el género, pero la sensibilidad de los sticks, ¡oh, desgracia!, no es ajustable. Esto quiere decir que, nada más comenzar el juego, en pleno tiroteo y masacre de compañeros, te las verás y desearás para poder apuntar con ciertas garantías a los primeros bunkers. Y eso echa "patrás" incluso en sentido literal, pues después de morir veinte veces, entra sueño. Así que, si consigues pasarte la primera misión en modo normal al primer intento...

¡Ponte otra medalla, anda!

La guardas en tu registro personal, salvas en la tarjeta, y entras de una vez en **el modo multijugador para enfrentarte a tres "enamigos"**, que ahí es donde se ven la valía y el nivel de compañerismo. Aunque las partidas "deathmatch" son un poco descafeinadas, dado que los mapas quedan grandes para sólo cuatro personajes (no hay opción de bots), **por equipos y sabiendo elegir el armamento para cada escenario**, la cosa se pone muy calentita. Da de sí, vamos. Y si estás solo, también dura, pues además de largo, tienes muchos secretos por descubrir. Pero tienes que ser capaz de "controlarte".


THE LEGEND OF
ZELDA®
the Wind Waker™


THE LEGEND OF
ZELDA®
the
Wind Waker™


Nintendo®
Acción
NINTENDO
GAMECUBE™
Nintendo®
GAMING 24:7™
The Legend of Zelda™: The Wind Waker™
© 2002 Nintendo. ™ and ® are trademarks of Nintendo.


Nintendo
Acción
NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
GAMING 24:7


Nintendo
Acción
NINTENDO
GAMECUBE
CAPCOM



Nintendo Acción
NINTENDO GAMECUBE
CAPCOM
"CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ™, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO


Resident Evil® Zero
7868-563-M23
ECLIPTIC EXPRESS


Resident Evil® Zero
7868-563-M23
ECLIPTIC EXPRESS



Los enemigos, aunque sean nazis, resulta que no son tontos. Aprovechan las esquinas, e incluso esas cajas, para cubrirse.

Nuestro primer cometido es, además de no morirse, cubrir a cuatro compañeros rezagados para que lleguen a las trincheras.

¡UN VETERANO! La saga "MOH" ha dado el salto a Cube poniendo todo el realismo de la serie en un Mini-DVD más que recomendable.

Por si no basta con los soldados, los nidos de ametralladora, los francotiradores o los tanques, también recibimos algún que otro bombazo desde un avión.

AQUÍ JIMMY, UN AMIGO

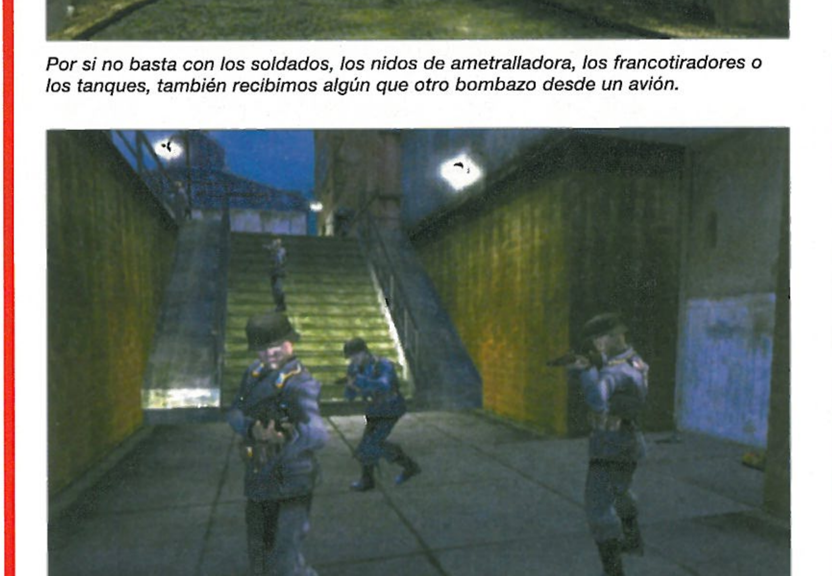
Pues no, no es nuestro Jimmy, sino Jimmy Patterson, un soldado más, pero protagonista del tema. La sensación de compañerismo se acentúa cuando los demás...



...soldados aliados nos llaman por nuestro nombre. Así, momentos...



...como éste, en el que torturan a un amigote, "joroban" lo suyo.





Desde lo alto, y con veinte bombas de mano disponibles, uno se siente seguro.



¿Cómo se llega a Teniente? Pues siendo el primero en cruzar un campo de minas.



Los barriles suelen ser de carburante, así que, si les disparas, ¡apártate que petan!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
▲ Los detalles de vestuario, el tamaño de los escenarios y la fluidez de movimientos.

▼ Parco en cuanto a polígonos en capit... ¡nchts! En general.

SONIDO 90
▲ Las armas y vehículos suenan como los de la época porque están sampleados. ¡Muy real!

▼ Vale que allí se hablaba sólo en inglés y alemán, pero no hacía falta ser tan purista.

JUGABILIDAD 88
▲ La disposición de los enemigos en los desafiantes escenarios, la notable I.A. y la variedad de situaciones.

▼ El control es brusco. Hace falta practicar mucho.

DURACIÓN 91
▲ Tres niveles de dificultad, 19 misiones, multi y secretillos.

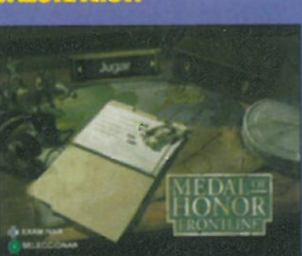
▼ Unos bots habrían dado mucha vida al modo multi.

TOTAL 91

▲ El **ambiente de batalla** es único en GameCube. Flipa.

▼ Un **control brusco** hace que no llegue a triunfar del todo.

VALORACIÓN



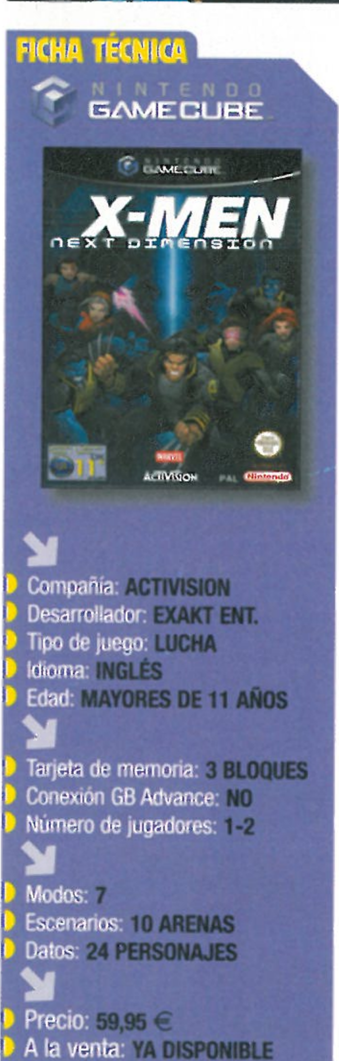
¡ESTATE AHÍ QUIETO UN POCO, MÍSTER!

Que te guste la historia está bien, pero mejor si también te molan los juegos de acción. Entonces tienes la combinación perfecta en «Medal of Honor Frontline». Lleva a tu Cube todo el ambiente de una película bélica (para algo está Spielberg detrás de todo esto). Eso sí, el control y el inglés no dejan disfrutarlo a tope.

EL RANKING

1. Time Splitters 2
2. 007 Nightfire
3. Medal of Honor Frontline

Sí que es la guerra, sí. De hecho, "MOH" pierde la batalla de la jugabilidad con Bond y sus voces en castellano, y también se arrodilla frente al poderío total de "TS2". Pero ¡nada de retirada!



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: EXAKT ENT.
- Tipo de juego: LUCHA
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 11 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Modos: 7
- Escenarios: 10 ARENAS
- Datos: 24 PERSONAJES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Si ya decíamos que no se llevaban bien...

X-MEN NEXT DIMENSION

Los héroes de La Patrulla X se desafían en GameCube a ver quién es el más poderoso. ¿Cuál es tu apuesta?

Un **nuevo arcade de lucha 3D** aterriza en nuestras GameCube dispuesto a hacerse un hueco entre los mejores y, mirando los personajes que lo protagonizan, seguro que va a apuntar muy alto. Precisamente **uno de los grandes atractivos del juego** es que podemos controlar a **24 héroes y villanos de la Patrulla X,** entre los que destacan Lobezno, Pícara o Magneto, tipos muy conocidos por aquellos que hayáis seguido sus aventuras en cómics, cine o Tv. Y aparecen los tíos tal cual, grandes y bien detallados, luciendo sus mejores golpes. Porque, como supondréis, cada mutante utiliza sus habilidades durante las peleas: la excepcional agilidad de Lobezno o Bestia, la fuerza bruta de Juggernaut o el devastador rayo de Cíclope... lo que enseguida nos hace identificarnos con nuestro héroe favorito, dando lugar a combates realmente emocionantes desde el inicio.

Peleas mecánicas

Además de estas habilidades mutantes, cada personaje posee una variada gama de movimientos, entre los que hay reversals y combos. Y es aquí donde le encontramos el primer fallito a Next Dimension. Resulta que **las sucesiones de golpes,** una de las acciones más importantes en cualquier arcade de lucha, **resultan mecánicas y predecibles.** Y además su número no es muy abundante que digamos. Por otro lado también hemos apreciado que **el control es algo "perezoso",** es decir, que los personajes tardan más de la cuenta en reaccionar a nuestras órdenes, y eso, aunque nos pese,afecta a la jugabilidad del combate.

En lo que se refiere al aspecto técnico, el juego da una de cal y otra de arena. Por una parte, como hemos avanzado, **el diseño de los mutantes es realmente bueno,** destacando su fidelidad con los originales y el tamaño de algunos de ellos. Sin embargo, **sus animaciones no están bien rematadas,** y se echa en falta una mayor suavidad en sus movimientos. En fin, **un juego algo irregular,** que por otro lado estamos seguros que va a satisfacer a los fans incondicionales de los X-Men.



Aunque gráficamente no sea perfecto, «X-Men» cuenta con buenos detalles estéticos, como estos vistosos efectos de luz.



El plantel de luchadores nos permite escoger entre 24 héroes muy populares. Lobezno sigue siendo de los más conocidos.



La variedad de movimientos de los luchadores es aceptable, pero el problema es que los combos son bastante mecánicos.



Varios de los mutantes de X-Men son capaces de lanzar a sus rivales a los cielos para seguir con la marcha desde las alturas.

GOLPES DE SUPERHÉROES

Durante los enfrentamientos podemos efectuar un buen número de ataques especiales, que estarán en función de la mutación de cada personaje.



El Rayo de Luz de Cíclope es uno de los ataques más demoledores.



Gámbito basa sus supergolpes en sus poderes mentales.



Tormenta es capaz de dominar todos los elementos.





La talla de algunos de los personajes que aparecen es más que considerable. Aquí tenéis a Juggernaut, un tipo descomunal que asusta sólo con su presencia.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80

▲ El tamaño de los personajes es descomunal y además lucen un buen modelado.

▼ Sus animaciones no están bien rematadas.

SONIDO 82

▲ Los personajes chillan lo suyo. Muy original, sí.

▼ Las melodías son bastante más flojitas.



JUGABILIDAD 78

▲ Controlar a superhéroes famosos es todo un aliciente.

▼ Sin embargo su control deja que desear. Los combos son muy mecánicos.



DURACIÓN 85

▲ Lo más destacado del juego: 24 personajes y siete modos dan para mucho.

▼ A lo mejor no os apetece probarlos todos...



TOTAL 80

▲ **Los protagonistas** se llevan el mejor tanto.

▼ El **control** no satisface y **técnicamente** podría haber sido algo mejor.

VALORACIÓN



UN CORRECTO ARCADE DE LUCHA

Los combates entre los héroes (y también supervillanos) más conocidos del mundo de los cómics, nos han dejado un sabor de boca algo agridulce. El juego gustará a los incondicionales de «La Patrulla X», pero los que esperaban un arcade de lucha más completo en todos los sentidos, se sentirán algo decepcionados. Fallan algunas cositas.

EL RANKING

1. Super Smash Bros Melee
2. Capcom Vs SNK EO
3. Bloody Roar

El juego de Nintendo sigue comandando esta categoría por diversión y posibilidades. Detrás le siguen los sobresalientes «Capcom Vs SNK» y «Bloody Roar». Y tras ellos...

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: KOEI
- Desarrollador: KOEI
- Tipo de juego: BEAT'EM UP
- Idioma: INGLES
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1-4

- Personajes: 4
- Modos: 2
- Datos: 8 NIVELES

- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Golpe(s) en la pequeña China

MYSTIC HEROES

Si sois fans del beat´em up, ese bonito género que consiste en "avanzar y golpear", sonreíd porque... ¡hoy hay pelea!

El primer beat´em up (puro y duro, conste) para GameCube ya está con todos nosotros, para alegría de los fans del género. Y es que tomando el control de alguno de los cuatro personajes seleccionables en el nuevo «Mystic Heroes», debemos acabar a base de buenos golpes con interminables hordas de enemigos. Y todo por lo de siempre: unos tipos muy malos quieren conquistar la tierra donde viven los protagonistas, en este caso una región de China. ¡Y eso no se puede consentir! Por fortuna, estos **cuatro héroes (dos chicos y dos chicas)** no son unos tipos cualquiera, sino **maestros en el manejo de armas blancas** y, lo que es más importante, **¡pueden invocar conjuros!** Sí, cada uno es capaz de dominar alguno de estos cuatro elementos: fuego, hielo, luz y viento, y provocar con ellos graves daños a los adversarios con sólo pulsar un botón. Estos hechizos vienen especialmente bien cuando toca enfrentarse a los jefes finales, tipos enormes y tétricos que ponen las cosas difíciles al final de cada nivel.

Golpea sin parar

El desafío se alarga durante **8 fases** marcadas por la aparición constante de enemigos. ¡No dejan de salir los condenados! Lo malo es que puede que a la cuarta fase te empieces a cansar de hacer siempre lo mismo. Eso dependerá de lo que te guste este tipo de juegos. Aunque quizá a éste le falte algo de frescura. De todas formas, para cubrir este pequeño inconveniente **«Mystic Heroes» ofrece hasta siete modos multijugador** distintos para disfrutar a tope tanto en modo cooperativo como todos contra todos en partidas épicas de cuatro jugadores. Con varios mandos conectados a la consola, el nivel de jugabilidad sube muchísimos enteros.

LOS REYES MAGOS

Los chavalines de «Mystic Heroes» cuentan, entre otras habilidades, con la capacidad para invocar conjuros mágicos de devastadores efectos. Cada uno cuenta con su propio repertorio de ataques, que está basado en uno de estos cuatro elementos: fuego, hielo, viento y luz. Dominarlos será vital para derrotar a los bichos finales.





Para guiarnos por los amplios decorados contamos con un pequeño mapa que aparece en la parte derecha de la pantalla.

Podemos encadenar combos de un gran número de impactos, capaces de dejar fuera de combate a varios enemigos a la vez.

¡A LUCHAR! «Mystic Heroes» propone una idea tan simple como entretenida: enfrentarse a centenares de rivales usando distintos poderes.

LOS CUATRO FANTÁSTICOS

En «Mystic Heroes» podemos controlar a cuatro personajes distintos, cada uno con sus propias características. De entre ellos destacan estos dos:

Naja es la chica más equilibrada. Recomendada para novatos.

Lani, en cambio, es la ideal para los más expertos en "repartir".



Los jefes finales poseen un tamaño realmente descomunal. Estos seres mitológicos resultan muy duros de eliminar, y pondrán a prueba vuestra habilidad y paciencia.





En algunos escenarios la densa niebla dificulta nuestra visión. ¡Cachis!



Durante las peleas contamos con aliados que nos ayudan a despejar el camino.



Podemos elegir los conjuros que queramos para usarlos en las batallas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84



▲ La cantidad de personajes que aparecen en pantalla.

▼ Escenarios vacíos y pelín neblinosos. ¿Sólo un efecto?

SONIDO 82

▲ Las voces digitalizadas de los personajes están realmente bien conseguidas.

▼ El resto de efectos y melodías no pasan de correctos.

JUGABILIDAD 85

▲ Los modos multijugador elevan la nota final.

▼ La mecánica de juego termina haciéndose monótona si juegas tú sólo.

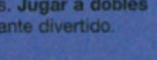
DURACIÓN 85

▲ Hay muchos modos de juego multijugador. La dificultad está bien ajustada.

▼ Las ocho fases del modo historia son escasas.

TOTAL 85

▲ Controlar a cuatro tipos distintos. **Jugar a dobles** es bastante divertido.



▼ El **desarrollo** de juego puede terminar cansando.

VALORACIÓN



PELEAS, PELEAS Y MÁS PELEAS

Este título se convierte en el primer beat'em up puro que aparece en GameCube. Una opción interesante, especialmente por la acción y diversión de sus modos multijugador. Pero si vas a jugar tú solito o no te inspiran demasiado este tipo de arcades, es posible que acabes aburrido de tanta pelea.

EL RANKING

1. Mystic Heroes
2. Minority Report

El juego de Koei inaugura el género de los beat'em up alzándose con el primer puesto del podio. Su rival es «Minority Report», un juego peliculero pero de peor calidad que el de la compañía japonesa.

El sistema se ha vuelto contra ti

MINORITY REPORT

Eras el responsable de la elitista policía "precrimen" y acabas de convertirte en enemigo público Nº 1. Menudo argumento.

BUSCANDO BUENOS ITEMS

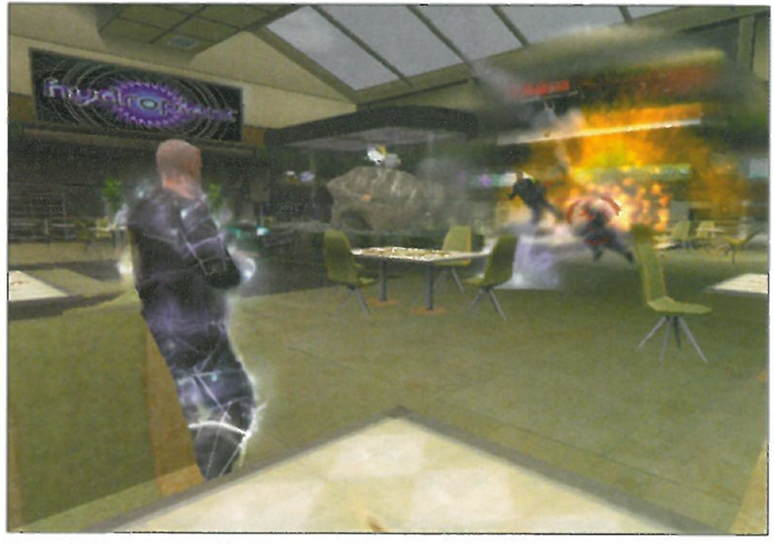
¡ABRE BIEN LOS OJOS! El juego esconde más sorpresas de las que parece en un principio. Tendremos que estar con los ojos abiertos para que no se nos pasen los rincones donde se esconden ítems valiosos. Desde incrementos de energía hasta recompensas en metálico, pasando por dispositivos secretos. No te lo pierdas.



Mira bien en los rincones, siempre hay ítems interesantes que coger.



No faltan escenarios secretos en los que hacerse con bonus.



Los efectos de explosiones son muy acertados, cercanos a la película, y ponen el punto vibrante que el juego necesita. De armas también va servido, John Anderton.



En muchas ocasiones, nuestra misión consistirá en proteger a un rehén.



No todo es dar mamporros. También debemos saltar, trepar, deslizarnos, etc.

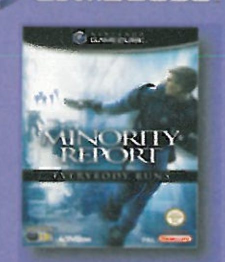
Cuando se hicieron públicas las primeras imágenes de «Minority Report», el juego de Activision basado en la película de Spielberg, enseguida nos preguntamos con qué tipo de conversión nos íbamos a enfrentar. Que Treyarch, los creadores de «Spiderman», estuvieran detrás del asunto era una garantía, pero últimamente ha habido conversiones de cine poco esperanzadoras. En este caso hemos tenido una de cal y otra de arena. La de cal es que se trata de **un juego de acción en tercera persona que engancha rápidamente** por su concepto fácil. En el papel de John Anderton debes deshacer la confusión que ha llevado a "Precrimen" a considerarte un "futuro" criminal. Como en la película, pero con toques nuevos que, dicho sea de paso, lían un poco el asunto.

Y la de arena es...

Para que te dejen en paz debes recorrer **40 niveles** diferentes en los que demostrar que sabes pelear. Que sabes luchar cuerpo a cuerpo; usar rifles de conmoción, antidisturbios y de energía (más algunas compradas en el mercado negro); y combatir en el aire con propulsores aéreos. Suena bien, pero **debería haber sonado mejor.** Con esos mimbres, teníamos que estar hablando de un juegazo, y en realidad echamos en falta mayor profundidad de juego y más variedad en los combates, que son el alma de «Minority Report». Así, se queda en un **título entretenido, con buenos gráficos y muchas peleas,** pero algo escaso de ritmo y tirón.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: TREYARCH
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1
- Edad: MAYORES DE 15 AÑOS
- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Modos: 1
- Datos: + 40 NIVELES
- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Buenos efectos y atractivo diseño de niveles, pero el motor es lento.

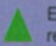
SONIDO 79
Brillan los efectos, pero la banda sonora es bastante simple.

JUGABILIDAD 80
El guión es confuso, pero tiene un buen nivel de acción.

DURACIÓN 79
Más o menos diez horas, aunque las zonas secretas le dan vidilla.

TOTAL 80

▲ El **motor de lucha,** que recuerda al de Spiderman.


La película debería **haber dado mucho más de sí.**

VALORACIÓN

Se queda a medio camino de lo que debería haber sido. Su "línea" de golpes recuerda a Spiderman, pero el juego del arma tenía más ritmo y profundidad.

El fútbol es un arte, ¿a que sí?

FIFA FOOTBALL 2003

Si te apasiona el fútbol, vívelo con el mejor juego disponible para tu Game Boy. Se llama FIFA y se sale de la tabla.

MUCHOS MODOS JUEGO

PARTICIPA EN LAS MEJORES COMPETICIONES. Uno de los grandes aciertos del juego es el de albergar un montón de competiciones distintas, capaces de mantenernos pegados a la portátil durante meses. Así, podemos disputar la liga de clubes, liga de campeones, partidos amistosos... De todo.



La liguilla de clubes es uno de nuestros torneos favoritos.



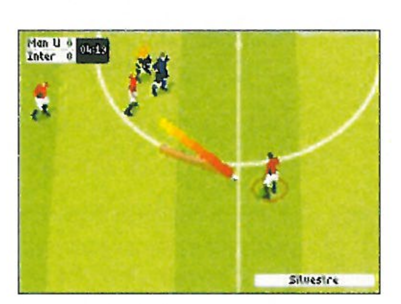
Los mejores clubes de se dan cita en la liga de campeones.



La I.A. de los jugadores y porteros es muy alta. De hecho, en los niveles de dificultad más elevados será casi imposible marcar un gol. Habrá que entrenar mucho.



El control se ha ajustado bien a la portátil. Es posible hacer buenas jugadas.



Para calcular la fuerza apropiada en las faltas, contamos con esta flecha.

Tradicionalmente, los juegos de fútbol nunca se han llevado muy bien con la portátil. Pero eso se acabó en el mismo instante en que el nuevo «FIFA 2003» vio la luz. Y no es ningún milagro, lo que pasa es que EA Sports han sabido combinar los elementos clave: **opciones de juego, buenos gráficos y un control elegante,** como debe ser.

Empezamos eligiendo entre un buen puñado de modos de juego, desde Amistoso o Liga de Clubes a distintas competiciones europeas. Hay suficientes equipos, tranquilos: **14 de las ligas más importantes** del planeta, con la nuestra a la cabeza, con sus plantillas actualizadas y nombres reales; y por si fuera poco, las **40 selecciones internacionales** más potentes del momento.

¡Vaya jugadita de Valerón!

Lo que más gusta del juego es el sistema de control: brillante. A pesar de la limitación de botones de GB Advance, podemos realizar jugadas geniales con relativa facilidad: hacer paredes, jugar por las bandas, regatear... pulsando los controles adecuados. Además **el ritmo de los encuentros es muy vivo,** lo que hace que cada partido se convierta en un gran espectáculo. Si a esto le añadimos unos **gráficos fluidos y detallados, buenas animaciones de los jugadores** y un sonido que ayuda a meternos mete en el terreno de juego, pues eso, que tenemos **el mejor juego de fútbol para GBA de largo.** Si sois futboleros, pilladlo. Y si no, podéis ir aficionándoos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA SPORTS**
- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **14 LIGAS**

- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Destacan las animaciones y movimientos de los jugadores.

SONIDO 85
Pegadizas melodías y buena ambientación de los partidos.

JUGABILIDAD 92
Le coges el aire rápido al control, y haces unas jugadas que...

DURACIÓN 93
Muchos equipos, jugadores reales,competiciones para aburrir.

TOTAL 92


La cantidad de **modos de juego y el gran control.**


Si **no sois futboleros,** pues no podréis disfrutarlo.

VALORACIÓN

«FIFA 2003» tiene todos los ingredientes de un gran juego de fútbol, especialmente un control a la altura y todos los equipos que te apetece manejar.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: VIVENDI/MAJESCO
- Desarrollador: MAJESCO
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Fases: 6 MUNDOS
- Extras: 4 MINIJUEGOS
- Modos: 1 + 5 MULTIJUGADOR

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Paso a la generación aventurera!

BOMBERMAN GENERATION

La nueva aventura del "bombero" sin manguera llega dispuesta a hacer estallar nuestra Cube de pura diversión.

Defenderse a bombazo limpio de nuestros enemigos puede que no sea la vía más diplomática, pero Bomberman lleva la tira de años haciéndolo y parece que funciona. Esta vez viene en su forma más atípica: sin cuadrículas, ni bloques que romper, ni enemigos que pululan por una pantalla estática. Aunque no es la primera vez que nuestro amigo se nos presenta libre de cuadrículas, esta **aventura tiene pinta de ser la más completa y variada** de cuantas ha protagonizado.

Un nuevo Bomberman

Imaginad que unos imprescindibles cristalillos caen desde una base que orbita en el espacio. Los malos de turno la han hecho estallar y los cristales se pierden en un planeta cercano. Ahora es cuando todo el mundo espera que aparezca un cabezón enorme dejando bombas... ¡Pero Bomberman ha cambiado! Nuestro héroe es ahora estilizado, le han crecido las extremidades, incluso tiene un aire "manga" que le da personalidad. A grandes rasgos, ese es el aspecto gráfico que vamos a encontrar también en la mayoría de enemigos y escenarios: **un estilo de dibujos animados que funciona,** y pega con el héroe. Y este estilo se mantendrá en los **seis escenarios** de la aventura, cada uno dividido en subfases, y con enemigos finales.

Las habilidades que nos ayudan en la aventura siguen siendo las clásicas, aunque algunas vendrán "de serie", sin necesidad de coger ítems, como las patadas a las bombas o la capacidad de lanzarlas. Otras, como el número de bombas que podemos poner a la vez, o la onda expansiva, habrá que cogerlas.

Como novedades apuntad los diferentes tipos de bombas, algunos divertidos minijuegos que se integran en la aventura principal, y, sobre todo, la irrupción de los **Charaboms,** bichillos que nos proporcionan habilidades, pero que habrá que luchar con otros en un combate por turnos para conseguirlos.

Esto y un modo multijugador que divierte como el que más, ponen la guinda a una aventura pensada para fans y jugones que no necesiten una obra maestra para divertirse.



Los enemigos son variados y la forma de eliminarlos no será la misma para todos. Buscar bien su punto débil es la clave.



Las batallas entre Charaboms (las mascotillas) se desarrollan por turnos atendiendo a sus atributos. Un rollete muy Pokémon.



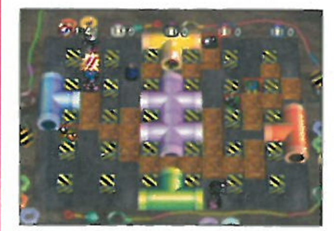
Saber dónde están los ítems y obtenerlos son dos cosas muy diferentes. A veces tocará resolver pequeños puzzles.



A los bichejos aéreos les tendremos que acertar con una bomba en todo el colodrillo. Una vez abajo, a por él.

JUGAR HASTA REVENTAR

Eso es exactamente lo que haremos cuando estemos con los colegas. Bomberman en su estado más puro vuelve en la opción multijugador. Y con varios modos.



Tenéis la batalla normal, en la que bombardearemos a los demás.



La lluvia de bombas, donde lo importante es esquivar sin parar.



E incluso una batalla por monedas. Así hasta seis.



No, no, tranquilos, al simpaticón ése de morado no habrá que matarlo. De hecho, nos ayudará si le animamos con unas cuantas explosioncillas. Que alguien le invite a algo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ El estilo de dibujos animados está muy conseguido y le va bien al mundo Bomberman.

▼ Aunque no es muy detallado. Algunos lo encontrarán demasiado simple.

SONIDO


▲ Melodías sencillas, y con ritmos bailables.

▼ Los efectos pueden pasar desapercibidos.

JUGABILIDAD


▲ Sencillo de jugar y disfrutar, aunque Bomberman lleva a cabo multitud de movimientos.

▼ Hay partes en el juego que parecen un tanto "vacías" de contenido. Pocos enemigos.

DURACIÓN


▲ Seis mundos divididos en un buen número de subfases. El modo multijugador da vida.

▼ No es excesivamente difícil, excepto los jefes finales.

TOTAL


▲ La **diversión es directa**. El cambio de estilo gráfico.

▼ Demasiado **vacío jugable** en algunas zonas.

VALORACIÓN



LA SENCILLEZ POR BANDERA

Combina bien la sencillez en el control con la variedad de movimientos. Además, el cambio gráfico le da personalidad. La pena es que, en algunos puntos, el ritmo del juego se resienta, dejando zonas vacías de contenido. También se podía haber ajustado más la dificultad para que los jugones expertos no se aburran demasiado.

EL RANKING

1. Sonic Adventure 2
2. Crash Bandicoot
3. Bomberman Generation

Si bien es cierto que no llega a las cotas de dinamismo de "Sonic Adventure 2", ni a la variedad de "Crash", es un juego recomendable si te molan las aventuras simpáticas.

Una aventura con colmillos

BLOOD OMEN 2

Ser vampiro no es fácil: necesitas beber sangre para vivir (¡qué asco!) y encima no paras de pelearte. ¡Vaya una lata!



Como buen vampiro, para conseguir energía necesitamos estar bebiendo sangre constantemente. Y cuanto más fresca, ¡mejor!



De cuando en cuando tenéis que enfrentaros a poderosos jefes finales. Aprended sus patrones de ataque y los venceréis.



Los bonitos (y siniestros) escenarios son de lo mejor que ofrece este título a nivel técnico. Están bastante bien ambientados.



Combates y más combates. Puede que tanta lucha acabe haciéndose demasiado repetitiva. Vamos, que os canse.

En esta **aventura de acción** encarnamos el papel de Kain, un **vampiro que debe acabar con un grupo de soldados** que se ha propuesto exterminar a toda su raza. Para ello debemos recorrer un **amplio mundo dividido en varias secciones** en el que tenemos que entablar un montón de **combates** y resolver un puñado de **puzzles** para avanzar. Lo primero, los combates con diversos enemigos, es lo que más tiempo nos tendrá ocupados, y para afrontarlos con éxito contamos con habilidades especiales como **atacar con las garras o usar poderes mentales.** Lo segundo, los puzzles son, por el contrario, mucho menos importantes y numerosos, y casi siempre consisten en pulsar determinados interruptores para poder acceder a ciertas áreas. En un principio, esta propuesta de juego resulta atrayente, pero al cabo de un tiempo nos damos cuenta de que no acaba de cuajar.

Esos combateees...

La razón de que «Blood Omen 2» no termine de convencernos está en los combates, que no son tan excitantes como deberían y de hecho terminan haciéndose repetitivos. Un defectillo que resta enteros a su diversión. Algo parecido le sucede a la parte técnica, que aunque raya a buen nivel (sobre todo en la cuidada ambientación de los escenarios) pero no consigue sacar el máximo partido. Vamos que tenemos una **aventura entretenida por momentos,** pero que no destaca por ningún aspecto concreto.

HABILIDADES VAMPÍRICAS

¡A VER SI ESTO PUEDE HACERLO UN HUMANO! Kain es capaz de realizar un montón de acciones sobrenaturales (acordes con su raza "chupasangre") y que le permiten superar ciertos obstáculos. A continuación os mostramos un ejemplillo:



Con la ayuda de la niebla, Kain puede camuflarse y golpear.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **EIDOS**
- Desarrollador: **CRYSTAL DYN.**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **MAYORES 16 AÑOS**
- Tarjeta de Memoria: **1 BLOQUE**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Datos: **15 HORAS DE JUEGO**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **27 ENERO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83
Personajes muy poligonales, pero los escenarios no están mal.

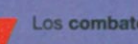
SONIDO 85
La tétrica ambientación nos sumerge en la aventura.

JUGABILIDAD 82
Mola ser un vampiro, pero los combates se hacen pesados.

DURACIÓN 84
El juego os durará unas 15 horitas pero no hay mucho más.

TOTAL 83

▲ La **ambientación** y ser un vampiro. ¡Qué pasada!



▼ Los **combates: sosillos.**

VALORACIÓN

«Blood Omen 2» es un juego recomendable para "mayorcitos", tanto por su temática como por su desarrollo, que mezcla de aventura y combates.

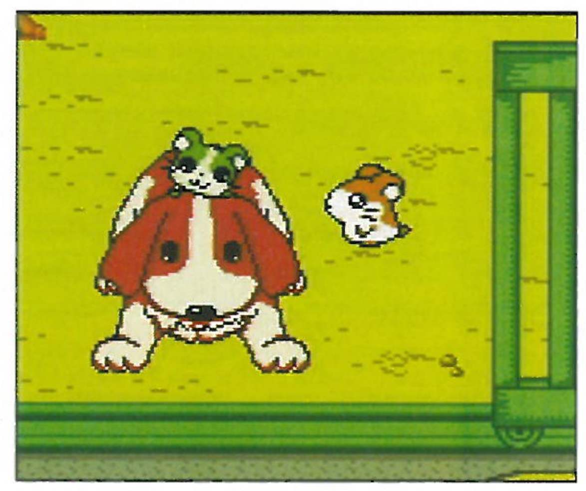
¿No te entiendes con tu hamster?

HAMTARO

Nunca había sido tan divertido aprender idiomas. Y si encima lo hacemos entre baile y baile, pues mucho mejor.



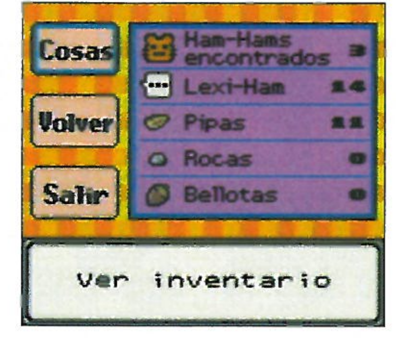
Totalmente en castellano. No hará falta saber inglés para avanzar en el juego. Suficiente tenemos ya con el Ham-Ham...



Los personajes, aunque simples, transmiten muchas emociones. Aun sin leer el texto seréis capaces de saber lo que sienten.



La variedad de situaciones es otro punto fuerte del juego. Al igual que su humor.



Por medio del inventario y el diccionario tendremos un control absoluto del juego.



Nuestra misión será devolver a sus habitaciones a nuestros 12 compañeros.

La imaginación de la gran N vuelve a sorprendernos gratamente. El último cartucho que va a lanzar para Game Boy Color es un auténtico "indispensable". Un **juego lleno de ideas originales, divertido y muy entretenido.** ¿Que no os lo creéis?, ¿que con esa pinta no puede ser verdad? Pues seguid leyendo, por que seguro que después nos dais la razón.

Ham cha...Ham chat ¿qué?

Sí, sí: **Ham-Ham chat. El idioma "hasmteril"** con el que nos comunicaremos a lo largo de la aventura. Se compone de **80 palabras** que debemos aprender y anotar para entendernos con la peña. ¿Qué, con quién, "la peña"? Bueno, os ponemos en situación. Resulta que somos algo así como el pardillo de la escuela de Hamsters, y a parte de no entender todavía el idioma tenemos que cargar con los recaditos del jefe. Uno gordo (el recado, no el jefe) nos ha caído encima: encontrar al resto de nuestros compañeros y convencerles uno a uno, haciéndoles favores o sacándoles de apuros, de que regresen. Pero todo tiene su recompensa, y aquí es en forma de bellotas. Con ellas compraremos objetos, ropa y accesorios. Así, podremos hacernos fotitos o ir a la disco para aprender a bailar. Que seguro que el jefe puede esperar un ratito... Ahora bien, ¿podréis vosotros esperar a ahorrar para pillarlo? Sí, también funciona en Advance, oye.

HAMTARO Y SU "DICCIONARO"

HAM-ESPAÑOL, ESPAÑOL-HAM. Como en un diccionario cualquiera consultaremos las palabras Ham y su significado en castellano.



Será imprescindible consultarlo para superar ciertos retos.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **10 CANCIONES+EDITOR**
- Precio: **29,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Bastante trabajados. Los personajes son chispeantes.

SONIDO 84
Melodías simpaticonas y muy bailables. Tanto, que las bailaréis.

JUGABILIDAD 91
Los retos son muy divertidos, y el desarrollo atrapa al instante.

DURACIÓN 82
Facilón, excepto al final. Ojalá el universo hubiera sido más grande.

TOTAL 90

▲ El innovador concepto, y los **bailoteos** en la disco.

▼ Un poco **sencillote y corto.** Pero sólo un poco.

VALORACIÓN

Como colofón a la juegoteca de Game Boy Color, Nintendo nos ha preparado un gran juego que destaca por su originalidad y divertidos retos.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: EA GAMES
- Desarrollador: GRIPTONITE GAMES
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- Batería: SÍ
- Passwords: NO
- Jugadores: 1



- Niveles: + 20 MISIONES
- Modos: 1
- Datos: 5 HECHIZOS

- Precio: 54,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Darás "potters" de alegría!

HARRY POTTER: LA CÁMARA SECRETA

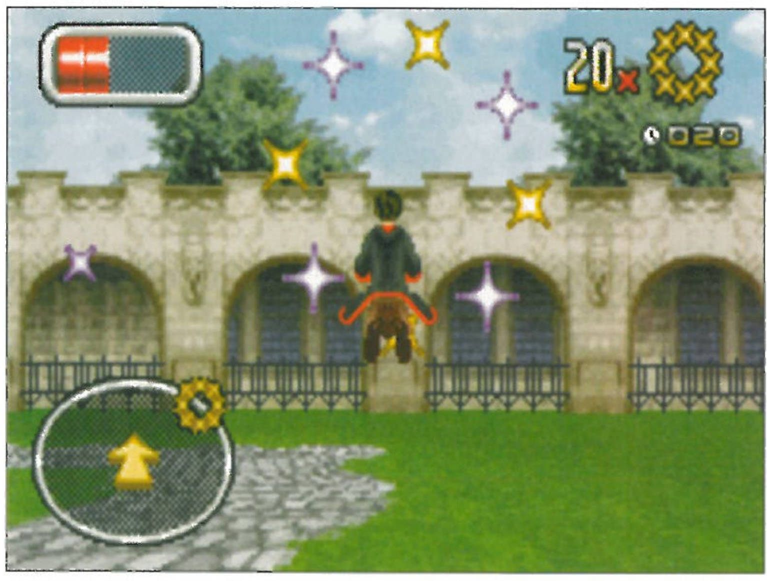
En la versión para la portátil reconoceréis lugares de la película y el libro, y disfrutaréis de una aventura apasionante.

Con la llegada de su segunda y genial película, "La Cámara Secreta", que corresponde al segundo (y accidentado) curso en Hogwarts, nos llega también una avalancha de juegos. Ya vimos la versión de GameCube, un placer para los sentidos, y ahora toca la de GB Advance, donde nos vamos a encontrar una **fenomenal aventura, con un argumento fiel a la película, gráficos flipantes,** y un desarrollo ameno y divertido.

Flipando con el flipendo

Como sabréis, Potter debe resolver el misterio de la Cámara Secreta, un recóndito lugar de Hogwarts donde se oculta un terrible monstruo. La fórmula que nos va a llevar a la Cámara en cuestión es una **mezcla de exploración y acción,** donde los combates resultan tan necesarios para avanzar como los diálogos. También hay que afrontar bastantes puzzles, pero en realidad el juego es más una **sucesión de misiones y tareas que una aventura de puzzles.** Los que afrontáis aquí son muy sencillos: mover bloques, activar interruptores, y casi siempre encontramos la solución cerca de donde nos plantean el problema.

El desarrollo del juego nos lleva a lugares reconocibles de la película y el libro, que aparecen con una **lograda perspectiva 3/4.** Esta vista isométrica nos regala un buen nivel de detalle tanto en personajes como en los decorados, y aunque la cámara/scroll no siempre funciona a la perfección (cuando giramos completamente se pierde ángulo de juego), es la mejor vista para disfrutar también de los momentos de magia que hay en Harry Potter: flipantes hechizos, objetos mágicos de lo más curioso, y todo tipo de personajes imaginarios que nos van a entretener de lo lindo. Además, para recalcar el "espíritu" Potter del juego, podemos coleccionar cartas de mago y ranas de chocolate con las que abrir opciones especiales en otras partes del juego. Por contra, el único pero que podemos ponerle es que **el desarrollo resulta algo lineal,** pero como incluye minijuegos y partidas de Quidditch, seguro que este detalle no afecta tanto a la duración.



Podremos practicar nuestras habilidades con la Nimbus 2000 en diferentes desafíos de habilidad, antes de probarnos seriamente en los divertidos partidos de Quidditch.



No abundan los enemigos, pero eso no quiere decir que no sean peligrosos.



A través de los diálogos conocemos las nuevas misiones que nos encomiendan.

HACIENDO MAGIA Y TAL

Flipendo, Incendio, Wingardium Leviosa, Skurge y Avifors son los nombres de los cinco hechizos que controlamos en la aventura.



Con "Wingardium Leviosa" haremos levitar algunos bloques.



Con "Skurge" evitas al fantasma que bloquea algunas puertas.



Habitaciones tan llamativas como ésta, repletas de coloridos detalles, son una constante a lo largo de la aventura. Esta versión se sale de calidad gráfica.

MUY RECOMENDABLE La nueva aventura de Harry Potter hace justicia a la expectación que había levantado. El libro es genial, la película mola todo, de la versión CUBE ya hemos hablado mucho, y esta versión es un imprescindible para toda la familia.



Harry puede (y debe) andar de puntillas para evitar ser visto u oído en determinados lugares. ¡Observad que animación!



La obligada parada en Gringotts, para recoger dinero, es una de las primeras tareas que debemos emprender con Harry.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92


- ▲ La perspectiva funciona bien. Los escenarios incorporan elementos de película y libro.
- ▼ El scroll de pantalla es lento y algunos efectos no están muy bien rematados.

SONIDO 89

- ▲ Melodías que acompañan bien cada situación del juego.
- ▼ Pueden hacerse repetitivas.

JUGABILIDAD 92


- ▲ Fenomenal cóctel de acción y aventura. El avance es ameno y no aburre.
- ▼ Pero mejor si eres chaval, porque los retos son fáciles.

DURACIÓN 87

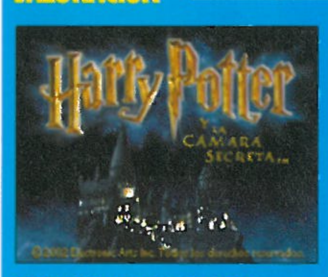
- ▲ El argumento, la exploración y la colección de ítems nos pegan a la pantalla...
- ▼ ... hasta que acaba el juego, que puede ser pronto para los aventureros más curtidos.

TOTAL 91




- ▲ **Ajustada jugabilidad** y desarrollo interesante.
- ▼ Que sea **tan lineal**, y a veces falte variedad.

VALORACIÓN



DIGNO DE HARRY

"La Cámara Secreta" consigue transmitir lo mismo que el libro y la película: emoción, misterio, magia y aventura. Con un fantástico acabado técnico y un trabajado sistema de juego, destaca el desarrollo del guión, que permanece fiel a la película y nos embarca en un juego con muchas cosas que hacer, aunque también algo lineal.

EL RANKING

1. La Cámara Secreta
2. El Planeta del Tesoro
3. La Comunidad del Anillo

No es una lista muy uniforme, pero nos vale. El Planeta... exige más habilidad y tiene menos encanto. Y La Comunidad... tiene tirón de cine, y es más "rolera" y adulta que la de Harry.



Variado, pero sin sorpresas

SPYRO THE DRAGON

GameCube da la bienvenida a otro carismático personaje que además de saltar, volar y pilotar vehículos... ¡escupe fuego!

Cada vez son más los personajes carismáticos que se apuntan a GameCube. Por algo será, ¿no? Sí, por lo bien que se les trata. En esta ocasión el afortunado es Spyro, un joven dragón que ya ha hecho las delicias del público en GB Advance. Veamos cuál es su historia.

Mientras los ciudadanos del País de los Dragones celebran el Festival del Año del Dragón, algo terrible ocurre. Los Riptocs, eternos rivales de los dragones, se han puesto a secuestrar libélulas, que como todo el mundo sabe son los mejores compañeros de los dragones. Y claro, eso estropea la fiesta. Spyro se ha ofrecido para resolver la situación. Aunqúe no estará solo, seguro. Para empezar, un tipo llamado Cazador nos enseñará a hacer un montón de movimientos: **correr, volar, planear, mantenerse en el aire, recoger poderes** en forma de runas, e incluso pilotar vehículos. Cazador dejará paso a **Sparx, una libélula** que nos proporcionará ayuda y consejo en todo momento. Y por fin están Bianca, Zoe ó Ricachón, que nos permiten avanzar, grabar o acceder a sitios ocultos durante el juego.

Un clásico de jugabilidad

Con la ayuda de estos amigos, Spyro debe recorrer las distintas regiones del País de los Dragones, un **bonito mundo en 3D** formado por 9 áreas, a las que se accede desde una zona central. El objetivo es **buscar más o menos 100 libélulas.** Algunas se encuentran fácil, con un poquito de exploración, y para conseguir otras habrá que participar en **diferentes minijuegos** que pondrán una nota de variedad a la aventura. Porque Spyro es todo un clásico entre los clásicos. Ya sabéis, plataformas, obstáculos, enemigos y colección de ítems/joyas, todo bien mezclado. Aunque en esta versión también estrenamos. ¿Qué tal ponernos a los mandos de un ovni, o un tanque? Pues es posible. Así como hacernos con ítems que mejoren nuestras habilidades de ataque y defensa. Si se trata de variedad, no os quejaréis. Y aunque no está todo lo bien rematado que nos hubiera gustado, Spyro se hace **entretenido y recomendable para el público plataformero.**



Al final de cada nivel nos enfrentamos a un enemigo de tamaño considerablemente mayor. No os preocupéis, al final... caen.



En cada zona de juego entramos en un mundo diferente. La variedad de escenarios es uno de los puntos destacables.

VARIEDAD **"Spyro" es un título de jugabilidad clásica, que promete arrasar por su variedad. Tiene saltos, minijuegos, enemigos, ítems...**

Sorprende la cantidad de movimientos que Spyro puede hacer: planear, escalar, mantenerse en el aire, dar un cabezazo, e incluso desviar los proyectiles enemigos.



¿TIENE USTED EL CARNÉ?

Pues lo vas a necesitar, amigo: porque Spyro no sólo corre, vuela y escupe fuego, sino que además es capaz de pilotar los distintos cacharros que aparecerán...



A bordo de un avión tenemos que procurar no ser derribados



Y si el avión mola, lo del OVNI ni os lo contamos... guay!



Las habilidades de Spyro aumentan a medida que recojamos nuevos ítems.



Los diferentes minijuegos tiene doble recompensa: variedad y ¡libélulas!



Los Riptocs intentarán fastidiar, pero no cuentan con tu aliento incandescente.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

81

▲ Destaca el diseño de Spyro, con más de 5.000 polígonos para él solito.

▼ El refresco de imágenes es muy lento, y eso hace que pegue tirones.

SONIDO
86

▲ Músicas hipnóticas que ponen en ambiente. Voces en castellano.

▼ Algunos personajes no están bien doblados.

JUGABILIDAD
85

▲ Fácil, ligero, divertido. Se avanza y termina picando.

▼ El tema de los "tirones" llega a resultar bastante molesto.

DURACIÓN
80

▲ Variado, muchas submisiones que completar, minijuegos...

▼ Un jugador avezado se lo completará muy pronto.

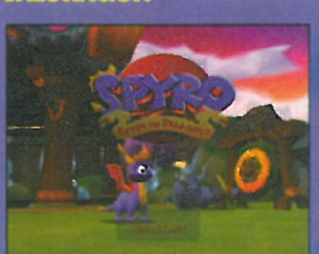
TOTAL

83

▲ Un plataformas divertido que **molará a los peques.**

▼ Demasiado facilón para el resto de jugadores. **Mal lo de las ralentizaciones.**

VALORACIÓN



BUENO, PERO PODÍA HABER SIDO MEJOR

En esta nueva aventura del genial Spyro, sus mejores bazas: la variedad, los sorprendentes movimientos o sus coloristas gráficos, se acompañan de un desarrollo fácil y divertido. Aún así, algunos problemillas técnicos, y las pocas innovaciones que ofrece, le colocan al final de nuestro podio plataformero.

EL RANKING

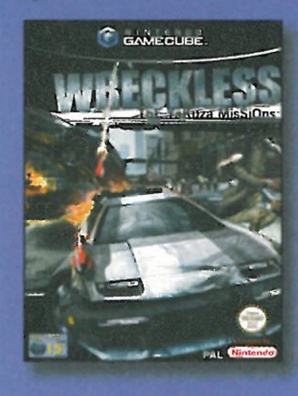
1. Super Mario Sunshine
2. Crash Bandicoot
3. Spyro Enter the Dragonfly

Spyro está en la línea de Crash, que también ha pasado a CUBE de manos de Vivendi Universal. Pero está mejor llevado el del Bandicoot. Y respecto a Mario, ahí sigue con su corona.

FICHA TÉCNICA







- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: ACTIVISION
- Tipo de juego: VELOCIDAD
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 16 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 22 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Fases: 40 MISIONES
- Extras: 19 COCHES DE BONUS
- Modos: 2+7 MULTIJUGADOR

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Ni la mafia está segura conmigo al volante...

WRECKLESS

Abróchate el cinturón y prepárate para acabar con la mafia de Hong Kong, pilotando los coches más raros.

Resulta que **los Yakuza**, una de las mafias más peligrosas del mundo, quieren controlar toda la ciudad; ¡pues que ni lo sueñen! Y como los mafiosos éstos **no salen del coche** ni para ir al w.c. (ejem...), pues tú tienes que hacer lo propio y ponerte al volante de **más de 19 vehículos** para que esos tipejos no se apoderen de una ciudad que, por cierto, es enorme; o sea, que te esperan un montón de callejuelas con peatones, puestos ambulantes y otros objetos que "despachurrar" con tu parachoques. Ah, **y además, con un montón de tráfico...** ¿Qué, aún no te parece suficiente?, pues te contamos que puedes jugar con **dos "equipos" distintos**: el de la policía especial, y el de los espías, y que ambos tienen **objetivos y vehículos propios**. Las misiones son cortitas, de ésas de detener vehículos, llevar objetos en tiempo limitado, y cosas por el estilo. **Tantos objetivos dan bastante duración al título.** Además, desde el principio se desbloquean coches, trucos y nuevas fases.

Armas y otros aparatitos...

Para cumplir los objetivos, tienes un **poderoso arsenal con forma de misiles y ralentizadores,** curiosos artefactos que hacen eso, ralentizar la acción en un efecto a lo "Matrix".

Por otro lado, si tienes otro mando, aprovecha el **modo multijugador**, si bien es algo "especial", al ser de los pocos juegos que **no parte la pantalla,** dificultando un poco la conducción. Pero bueno, estas misiones son variadas y originales (tu amigo lleva una bomba en el coche y tú debes "limpiarle el camino", por ejemplo). En definitiva, «Wreckless» es **un juego divertido que transmite muy bien la agobiante sensación de conducir en una ciudad llena de gente,** si bien técnicamente no llega al nivel que habríamos esperado.

RA-LEN-TÍZAME...

Desde que lo vimos en la peli "The Matrix", el efecto ése de la imagen ralentizada se ha puesto de moda, tanto en el cine como en los juegos, e incluso en el cerebro de Jimmy... El caso es que «Wreckless» también nos permite provocarlo en medio de las persecuciones; no sirve para mucho, pero es espectacular.





Toda la ciudad (se trata de Hong Kong) está totalmente llena de personas, otros coches, y muchísimo mobiliario urbano.



Un mapa situado en la esquina superior derecha nos puede servir de ayuda si perdemos de vista nuestro objetivo.



Entre misión y misión, podemos ver una serie de escenas que las une y permite que el juego tenga un argumento lineal.



Casi todas las misiones están cronometradas. Y para acabar con los malos más rápido no están de más unos "misilillos".

¿MEJOR CON AMIGOS?

En el modo multijugador jugamos con otro amigo en varios modos diferentes, pero el sistema es un tanto extraño, pues no lo hacemos con la pantalla partida.



Estos son los siete modos para dos jugadores de «Wreckless».



Podemos jugar desde una especie de "pilla-pilla" de toda la vida...



...hasta a limpiarle el camino al otro porque lleva una bomba.





Al contrario que en otros títulos en los que los peatones nos esquivan («Crazy Taxi», por ejemplo), aquí no lo hacen. Y como hay tantos, al final acabamos arrollándolos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82



▲ Los coches, grandes, y los escenarios llenos de detalles

▼ La mayoría de los vehículos que no controlamos se repiten con "cierta frecuencia".

SONIDO 74

▲ Muchos choques ruidosos y música discotequera; no podía ser de otra forma.

▼ Efectos pobres (los motores suenan a "vespa") y música repetitiva. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 76

▲ Cada vehículo tiene sus propias físicas...

▼ ...aunque sea poco real; tanto tráfico llega a desesperar.

DURACIÓN 83

▲ Dos modos de juego con misiones extras en cada uno, más multijugador y dos niveles de dificultad.

▼ Pero muchas de las misiones son prácticamente iguales.

TOTAL 80

▲ Está cuidado gráficamente, y tiene **muchas misiones**.

▼ Las misiones no enganchan. **Tiempos de carga.**

VALORACIÓN



MUCHAS COSAS... Y POCA IMAGINACIÓN

Su principal atractivo es la recreación de Hong Kong, llena de gente, tráfico y objetos. Pero el juego podría tener más "chicha", pues pese a contar con un argumento divertido, no llega a enganchar como los grandes de la velocidad. Quizá el problema esté en que a las misiones les falta gancho, más imaginación, y que acaban repitiéndose.

EL RANKING

1. Smuggler's Run
2. Crazy Taxi
3. Wreckless

Los tres podrían estar más o menos al mismo nivel. Quizá Smugglers tenga más acción y ritmo; y Crazy Taxi, más chispa. A Wreckless le falta algo, aunque tampoco está mal.

El tamaño sí importa: mejor pequeños

MICROMACHINES

Los "mini-cacharros" han vuelto y quieren demostrarte que el tamaño es inversamente proporcional a la diversión.

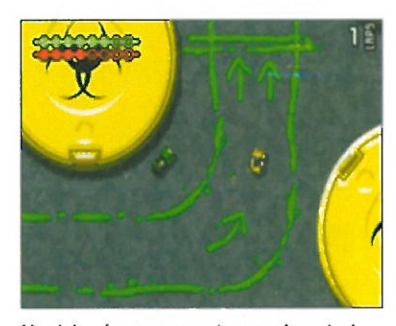


Gana el que corre más rápido... y también el que al final de la carrera haya "echado" de la pista más veces al contrario. Eso ocurre en el modo "Micro Machines".



Mola dar caña a estas lanchas, lástima que sólo haya dos circuitos acuáticos.

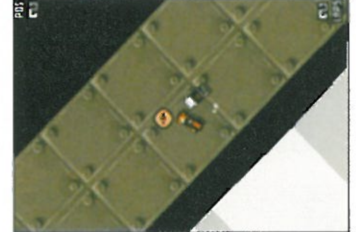
Prepárate para competir en los lugares más insólitos ¿Y esa calavera de ahí?



No deberás preocuparte por el control, pero ojo, se circula muy rápido...

NO TE PIERDAS LOS ÍTEMS





Por todos los circuitos hay repartidos una serie de ítems que incluyen minas, misiles, guantes de boxeo, imanes y sartenes con las que atizar al personal.

Vehículos del tamaño de un bicho corriendo sin parar por la playa o el desván de tu casa? Pues vaya, suena divertido... no, espera **¡es divertido!** La popular **saga Micro machines** debuta en Advance con una entrega que no va a defraudarte si ya la conocías de antes, y que a buen seguro va a sorprenderte si es la primera vez que le das caña a estos cochecitos. Porque tras este título nos hemos encontrado un juego que combina **buenos gráficos, gran jugabilidad y mucho sentido del humor.** Más un modo para cuatro jugadores simultáneos, casi nada.

Potencia y control

Lo primero que llama la atención al empezar a correr en cualquiera de los **dieciséis circuitos** es el **control,** tan sencillo como mantener pulsado el acelerador y darle de vez en cuando al botón R para soltar "regalitos" a los demás vehículos. Junto al control, el otro punto fuerte es la variedad de **modos.** Puedes elegir entre carreras contra tres rivales controlados por la CPU, un modo Micro Machines que es desafiante a tope, o un genial contrarreloj. Todos se desarrollan en **agradables entornos plagaditos de detalles** del estilo mira esa mariposa, ojito con el tiburón o no des a la rata. Los gráficos te harán sentir como un diminuto cochecito vagando por mundos "gigantes". Es una pena que **no tenga algunos circuitos más,** aunque el gran número de vehículos disponibles (cinco para cada uno de los ocho pilotos) lo compensa.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **INFOGRAMES**
- Desarrollador: **INFINITE DREAMS/PARAGON FIVE**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **SI**
- Batería: **NO**
- Datos: **16 CIRCUITOS**
- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **17 ENERO**

EL ANÁLISIS

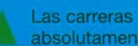
GRÁFICOS 87
Destacan el diseño y la cantidad de detalles en los circuitos.

SONIDO 84
Melodías simpáticas aunque un pelín machaconas.

JUGABILIDAD 90
Diversión asegurada gracias al control y al desarrollo dinámico.

DURACIÓN 85
Tardarás un tiempo respetable en hacerte con todas las copas.

TOTAL 88



▲ Las carreras resultan absolutamente **divertidas.**



▼ Se echan en falta **más circuitos. No hay batería.**

VALORACIÓN

Si estás buscando un juego divertido y adictivo, que no te ponga muchas complicaciones, lo tuyo son los Micromachines. Conecta tu GBA y disfruta.



¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!

CONSOLA GAME CUBE MORADA
+ SUPERMARIO SUNSHINE
+ MEMORY CARD 59



CONSOLA GAME CUBE MORADA
+ ETERNAL DARKNESS
+ MEMORY CARD 59



CONSOLA GAME CUBE MORADA
+ STARFOX ADVENTURES
+ MEMORY CARD 59



CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA

199

¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS



¡¡PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO!!



GAME BOY ADVANCE NEGRA
+ POKÉMON ORO O PLATA



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANSPARENTE
+ SUPER MARIO AVD. 2



GAME BOY ADVANCE PLATINUM
+ HARRY POTTER
Y LA CÁMARA SECRETA





Nuevas tiendas

ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ©965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ©965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ©971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ©971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
• C.C. Carrefour ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ©916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ©968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

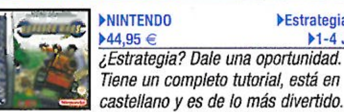
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de enero al 15 de febrero.

pedidos por internet www.centromail.es

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸44,95 € ▸1-4 J

¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.

Puntuación 89

AGGRESSIVE INLINE



▸ACCLAIM ▸Skate
▸49,95 € ▸1-2 J

Grindea, salta como loco y patina a tus anchas. Buenas animaciones y música de lujo para tus oídos.

Puntuación 85

BATMAN VENGEANCE

▸UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.

Puntuación 80

BLACK BELT



▸XICAT INTERACTIVE ▸Lucha
▸42,95 € ▸1-2 J

Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BROKEN SWORD

▸UBI SOFT-BAM! ▸Aventura Gráfica
▸49,95 € ▸1 J

Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!

Puntuación 88

CASTLEVANIA



▸KONAMI ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J

Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.

Puntuación 91

CHU-CHU ROCKET!

▸SEGA ▸Puzzle-inteligencia
▸53,99 € ▸1-4 J

Una idea original con un frenético multijugador, más de 2.500 niveles y editor de mapas. Irresistible.

Puntuación 90

COLIN MCRAE 2.0

▸UBI SOFT ▸Rally
▸49,95 € ▸1-4 J

Coches reales, en 3D, que te harán sentir al máximo la emoción de los rallys. Control exigente.

Puntuación 90

COMUNIDAD DEL ANILLO



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸54,00 € ▸1 J

La versión oficial de El Señor de los Anillos, el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CT SPECIAL FORCES

▸LSP ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.

Puntuación 89

DAVE MIRRA BMX 2



▸ACCLAIM ▸BMX
▸14,95 € ▸1-4 J

Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios. ¿Has visto el precio? Espectacular.

Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA
2. YOSHI'S ISLAND
3. SEÑOR DE LOS ANILLOS: DOS TORRES
4. METROID FUSION
5. GOLDEN SUN
6. FIFA FOOTBALL 2003
7. DRAGON BALL Z: LEGADO DE GOKU
8. SONIC ADVANCE
9. FINAL FIGHT ONE
10. SUPER STREET FIGHTER II

DAVE MIRRA BMX 3

▸ACCLAIM ▸BMX
▸49,95 € ▸1-2 J



El rey de la bicicleta regresa a Advance con un juego que ha superado con notas altísimas nuestro test. Incluso los que no son aficionados a este deporte, deberían paladear sus movimientos, sus "trucos" (más de 1.000 piruetas a nuestro alcance), sus 10 escenarios, su ajustada jugabilidad y su increíble banda sonora. No se arrepentirán.

Puntuación 91

DINOTOPIA



▸TDK ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Combina un desarrollo variado con un aspecto visual sorprendente. Y encima es una famosa serie de TV.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z



▸INFOGRAMES ▸Rol
▸49,95 € ▸1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además se está saliendo en los tops de ventas.

Puntuación 80

EARTHWORM JIM (NUEVO)



▸MAJESCO ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1 J

Enésima aparición del gusano más plataformero de la historia de las consolas. Alegre, divertido y variado.

Puntuación 83

ECKS VS SEVER



▸UBI SOFT ▸Shoot'em up
▸25,00 € ▸1-4 J

¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y ya veis a qué precio nos ponen la diversión.

Puntuación 88

EL PLANETA DEL TESORO

▸UBI SOFT ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J

Una aventura divertida y entretenida, basada en la película que acaba de estrenar la compañía Disney.

Puntuación 88

FIFA FOOTBALL 2003 (NUEVO)



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1-2 J

La gran cantidad de modos de juego y el control son sus claves. Añade jugadores reales, 14 ligas...

Puntuación 92

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY





▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



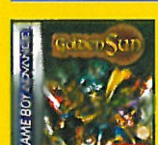
▷ELECTRONIC ARTS ▷Aventura
▷54,95 € ▷1 J

La versión de Game Boy Advance ha salido tan buena como el resto. Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado, aunque también algo lineal. Por supuesto, traducido.

Puntuación: 91

GOLDEN SUN

▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J



En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!

Puntuación 95

GO! GO! BECKHAM!



▸RAGE ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Atractiva mezcla de plataformas, Rol y juego de fútbol, con la estrella del soccer como protagonista.

Puntuación 85

GRADIUS ADVANCE



▸KONAMI ▸Matamarcianos
▸53,00 € ▸1 J

Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.

Puntuación 85

GT ADVANCE 2





▸THQ ▸Carreras
▸53,00 € ▸1-2 J

Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

INVADER



▸XICAT INTERACTIVE ▸Matamarcianos
▸42,95 € ▸1-2 J

Es rápido, bonito, engancha, y además puedes jugar con un amigo en modo cooperativo. ¿Algo más?

Puntuación 87

ISS ADVANCE

▸KONAMI ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1-4 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 90

JACKIE CHAN ADVENTURES



▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸56,99 € ▸1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.

Puntuación 87

KLONOA





▸NAMCO ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.

Puntuación 85

LAS DOS TORRES





▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J

El Señor de los Anillos, en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.

Puntuación 91

LEGO ISLAND EXTREME STUNTS (NUEVO)

▸LEGO INTERACTIVE ▸Minijuegos
▸49,95 € ▸1-4 J

Diez minijuegos donde participamos en el rodaje de una peli, haciendo las escenas más peligrosas.

Puntuación 74

LILO & STITCH





▸DISNEY-UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Humor, marcha, una jugabilidad envidiable, variedad... una pena que se quede algo corto de duración.

Puntuación 86

LUCKY LUKE WANTED



▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸54,00€ ▸1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".

Puntuación 88

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J





Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MEDABOTS: METABEE





▸NATSUME ▸RPG
▸00,00 € ▸1 J

Clon del estilo Pokemon donde las "mascotas" son gigantescos robots para coleccionar y potenciar.

Puntuación 81

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus Aran, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción. Una obra maestra para la portátil.

Puntuación 95

MICROMACHINES

NUEVO



▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J

Minicoches, minicarreras, sí, pero un juegazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.

Puntuación 88

MONSTER FORCES



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Acción
▸54,00 € ▸1-2 J

Famosos monstruos en versión junior son los héroes de un juego que mola por su divertido desarrollo.

Puntuación 76

PREHISTORIK MAN



▸TITUS ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 85

RAYMAN ADVANCE



▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Un plataformas que no te puedes perder. ¿Te has fijado en el precio? Pues tu amigo sí, y va a por él...

Puntuación 89

ROLAND GARROS 2002



▸WANADOO ▸Tenis
▸49,95 € ▸1-4 J

Un simulador de tenis que se toma en serio los partidos. Jugadores reales, chicos y chicas, dan la talla.

Puntuación 85

ROBOTECH: THE MACROSS SAGA



▸TDK INTERACTIVE ▸Shoot'em up
▸39,95 € ▸1-2 J

Divertido mata-mata que combina varios estilos de juego con toques de aventura. No dejarás de disparar.

Puntuación 82

SCOOBY DOO



▸THQ ▸Acción-aventura
▸49,95 € ▸1 J

Una buena aventura si te gusta explorar y resolver puzzles. Una pena que dure poco y esté en inglés.

Puntuación 80

STREET FIGHTER ALPHA 3

▸UBI-CAPCOM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J



La recreativa que todo el mundo quiere, en tu portátil. Una conversión de lujo que no ha escatimado técnica (ojo con el tamaño y animaciones de los luchadores), espacio (33 perssonajes, guau), ni jugabilidad (modos de juego para 1 y 2). Lo mejor en lucha que vais a encontrar por mucho tiempo.

Puntuación 95

SPYRO: SEASON OF ICE



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Aventura-acción
▸49,95 € ▸1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Una gran seguna parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, control preciso...

Puntuación 89

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J



Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

SUPER STREET FIGHTER II



▸CAPCOM ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

TARZAN RETURN TO THE JUNGLE

NUEVO



▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Vuelve a la jungla para protagonizar miles de saltos y vuelos en lianas en un divertido plataformas de Disney.

Puntuación 85

TEKKEN



▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



▸UBI SOFT ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▸ACTIVISION ▸Skate
▸53,95 € ▸1-4 J

Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación 92

TUROK EVOLUTION

▸ACCLAIM ▸Acción
▸52,95 € ▸1-2 J

Un buen argumento y un control exquisito dan vida a la primera incursión de Turok en GBA.

Puntuación 87

V-RALLY 3

▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J

Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser precisamente «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Con él, nace una nueva generación de juegos de coches. Aleluya.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YOSHI'S ISLAND

▸NINTENDO ▸PLATAFORMAS
▸44,95 € ▸1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su absorbente jugabilidad no os permitirá siquiera pestañear y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses. Por duración desde luego no va a quedar.

Puntuación 96

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

GAME BOY COLOR

DRAGON BALL Z

▸INFOGRAMES ▸Juego de cartas
▸34,95 € ▸1-2 J



Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación (momento de hacerse con todas sus películas), forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y de no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear contra él y cambiar las cartas más raras.

Puntuación 93

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

▸EA GAMES ▸RPG
▸42,95 € ▸1-2 J



Con toda la calidad que gráfica que vimos en su primera entrega, vuelven Harry y sus amigos para salvar Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida. Una inmensa aventura en castellano, llena de humor y magia.

Puntuación 98

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
02. SUPER MARIO BROS. DELUXE
03. WARIOLAND 3
04. DRAGON BALL Z: GUERREROS DE LEYENDA
05. POKéMON CRISTAL
06. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
07. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
08. MONSTRUOS, S.A.
09. SHREK
10. THE SIMPSONS

LA NOVEDAD DEL MES

HAMTARO

▷NINTENDO ▷RPG
▷29,95 € ▷1-2 J

Para avanzar por el mundo Hamtaro, y hacerte entender, necesitas aprender Ham-chat. Este lenguaje, formado por 85 palabras, te será imprescindible para reunir a todos tus amigos de vuelta en la Clubhouse. Suena a que tienes que explorar e investigar, ¿no? Con eso irás completando tu diccionario con palabras que a su vez te permitirán avanzar más, participar en minijuegos y simplemente pasártelo en grande. Pero también obtendrás semillas de girasol y trajes ham-ham o podrás pegarte unos bailes en la sala dance. Vaya, que tenemos entre manos un cartucho encantador, protagonizado por unos seres dulces y deliciosos que dan muchísimo juego.

Puntuación: 90

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▸ Que os dejéis atrapar por la avalancha de buenos títulos que no dejan de aparecer para GB Advance.

007 AGENT UNDER FIRE



▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Un shooter subjetivo con el agente 007 en el papel estelar. Si le sumas el "Nightfire" ya tienes la colección.

Puntuación 90

007 NIGHTFIRE

▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J



Bond vuelve a nuestras Cube con un aspecto mejorado, sobre todo ahora que la cara es la del Bond del cine, Pierce Brosnan. Nos esperan los mismos esquemas que en su primera entrega, es decir, infiltración en primera persona, conducción de vehículos de tecnología inigualable en tercera, y algunas innovaciones como los "momentos sigilosos". Y el multijugador, también de cine.

Puntuación 92

AGGRESSIVE INLINE

▶CAPCOM ▶Skate
▶59,95 € ▶1-2 J



Un juego de "patines en línea" no despertaría en nosotros ninguna sensación, si no fuera porque... ¡es flipante! No, no lo comparéis con Tony Hawk, simplemente es de otra escuela. A nosotros nos ha encantado ver innumerables objetos en los escenarios y mogollón de detalles realistas. Es algo así como una nueva filosofía de skate. Fresca, divertida, y que promete duración.

Puntuación 92

BATMAN VENGEANCE



▶UBI SOFT ▶Acción-aventura
▶59,95 € ▶1 J

Es fiel a la serie de animación, pero tanto a la hora de jugar como en la parte técnica no está bien rematado.

Puntuación 75

Los shooter están viviendo su segunda juventud. ¿Una apuesta? Medal of Honor.

BEACH SPIKERS



▶SEGA/INFOGRAMES ▶Volley Playa
▶59,95 € ▶1-4 J

Si te gustan el volley playa y las chicas de película, esto te va a encantar. Y si no, pruébalo al menos.

Puntuación 86

BLOODY ROAR



▶ACTIVISION ▶Lucha
▶57,00 € ▶1-2 J

Destacan su apabullante gama de golpes y la poderosa transformación de los personajes en malas bestias.

Puntuación 90

BOMBERMAN GENERATION (NUEVO)



▶VIVENDI/MAJESCO ▶Aventura
▶59,95 € ▶1-4 J

Rompe con su estilo gráfico. Además es sencillo y divertido. Si te gusta Bomberman, no te decepcionará.

Puntuación 84

BURNOUT



▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.

Puntuación 89

CAPCOM VS SNK 2 E.O



▶CAPCOM ▶Lucha
▶64,95 € ▶1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. STARFOX ADVENTURES
2. MARIO PARTY 4
3. FIFA FOOTBALL 2003
4. SUPER MARIO SUNSHINE
5. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
6. RESIDENT EVIL
7. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
8. JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
9. ETERNAL DARKNESS
10. SUPER SMASH BROS. MELEE

CEL DAMAGE



▶EA GAMES ▶Carreras-Acción
▶64,95 € ▶1-4 J

Una propuesta de carreras bastante diferente a lo habitual. Simpático pero con un aspecto técnico mejorable.

Puntuación 69

CRASH BANDICOOT



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1 J

Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.

Puntuación 89

CRAZY TAXI



▶ACCLAIM ▶Acción
▶59,95 € ▶1 J

Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes en hacer el "cabra".

Puntuación 85

DIE HARD VENDETTA

▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Acción 3D
▶59,95 € ▶1 J



Si sois fans de toda la vida de las aventuras de "La Jungla de Cristal", entonces sabréis quién es John McClane. Y os alegrará enteraros de que este policía protagoniza una nueva entrega de la serie "Die Hard", hecha en exclusiva para GameCube. Es un shooter 3D, primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes. Pero ojo, también os advertimos que es muy violento.

Puntuación 90

DOSHIN EL GIGANTE



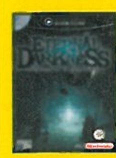
▶NINTENDO ▶Estrategia
▶54,95 € ▶1 J

Un título que nos convierte en dioses de una isla. Lo malo es que se queda un poco corto, y que resulta infantil.

Puntuación 78

ETERNAL DARKNESS

▶NINTENDO ▶Aventura de terror
▶59,95 € ▶1 J



¿Dispuesto a sumergirte en una aventura de locura? Pues mucho ojito porque ésta que te propone Nintendo es para tomársela en serio. La ambientación es espectacular, y entre esto y las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista, el miedo está garantizado. Una pena que no haya más variedad de enemigos, porque el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.

Puntuación 94

EXTREME G3



▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-4 J

Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.

Puntuación 88

F-1 2002



▶EA SPORTS ▶Carreras
▶64,95 € ▶1-4 J

Fenomenal estreno de la saga en GameCube. La licencia oficial le da vida y el acabado técnico, lujo.

Puntuación 90

FIFA 2003



▶ELECTRONIC ARTS ▶Fútbol
▶65,95 € ▶1-4 J

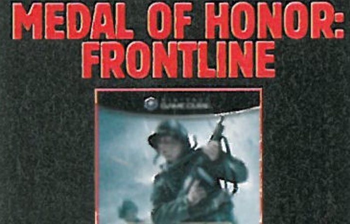


El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración del amigo Lama y de Paco González, los de la Ser. No se puede pedir más, excepto... porqué no... un nuevo sistema de control. Sí, ya lo tiene y es formidable. ¿Más duración? Si con 14 ligas, múltiples torneos, modo para cuatro jugadores aún no tienes suficiente...

Puntuación 95

LA NOVEDAD DEL MES

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



▷ELECTRONIC ARTS ▷Acción 3D
▷64,95 € ▷1-4 J

¿Cansado de ser el único que se pelea contra los malos? Pues es momento de alistarse y librar batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Ambiente gráfico y sonoro cuidadoa al máximo, y con buen multi.

Puntuación: 91

FREEKSTYLE

▶EA SPORTS ▶Motocross
▶64,95 € ▶1-2 J

Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.

Puntuación 90

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

▶ELECTRONIC ARTS ▶Aventura
▶65,95 € ▶1 J



Libro y película son flipantes, y seguro que te gustan por igual. Pero es que el juego oficial te va a sorprender de lo lindo gracias a su eficaz y conseguido desarrollo y a su equilibrada jugabilidad. Es sin duda uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu recién adquirida consola. Si eres fan de Harry, ni lo dudes; si te gustan las aventuras atrevidas, jugables y divertidas...

Puntuación 93

KELLY SLATER'S PRO SURFER



▶ACTIVISION ▶Surf
▶67,95 € ▶1-2 J

Aceptamos de buen grado realizar piruetas entre las olas, sobre una tabla de surf. ¡Cómo se mueve!

Puntuación 86

LOST KINGDOMS



▶ACTIVISION ▶Aventura-estrategia
▶69,95 € ▶1-2 J

Aventura + juego de acción, que se nutre de cartas para acabar con los enemigos. Innovador.

Puntuación 85

LUIGI'S MANSION



▶NINTENDO ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J

Luigi debe localizar a Mario en una mansión plagada de fantasmas. Divertidísimo, pero un poco corto.

Puntuación 90

MAGICAL MIRROR MICKEY MOUSE



▶NINTENDO ▶Aventura gráfica
▶59,95 € ▶1 J

Mickey protagoniza una aventura gráfica diseñada para niños, aunque su jugabilidad enganchará a todos.

Puntuación 82

MARIO PARTY 4

▶NINTENDO ▶Tablero
▶59,95 € ▶1-4 J

Un juego para vivir tardes risueñas, semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amiguetes. Los protagonistas, ya sabéis, los chicos de la Gran N: Mario, Link, Yoshi y los Pokémon, entre otros. Los tableros, todos nuevecitos, en glorioso 3D, para que se os caiga la baba. La mezcla es idónea para tardes de lluvia y sábados antes del partido. O durante.

Puntuación 92

MUNDIAL FIFA 2002



▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶63,00 € ▶1-4 J

Revive el Mundial de Corea y Japón, a ver si logras que España tenga más suerte. Sí, un poco pasadete.

Puntuación 78

MYSTIC HEROES (NUEVO)



▶KOEI ▶Beat'em up
▶64,95 € ▶1-4 J

Un beat'em up puro y duro, con intensos niveles de acción. Por su pureza, puede que te canse...

Puntuación 85

NBA COURTSIDE 2002

▶NINTENDO ▶Baloncesto
▶54,95 € ▶1-2 J
Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.
Puntuación 88

NBA LIVE 2003
▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶65,95 € ▶1-4 J

Aquí están los 29 equipos de la liga de baloncesto más importante del mundo, la NBA. Todos las plantillas son reales y están actualizadas, pero por si no te mola hay un editor de jugadores. A la hora de jugar, control de lujo para unas animaciones increíbles. Tal es el nivel de realismo, que creerás estar directamente en el parqué. Jugando y echando charlas a los demás.
Puntuación 93

NEED FOR SPEED: HP2
▶EA GAMES ▶Carreras
▶65,95 € ▶1-2 J

Ya era hora de que pudiéramos disfrutar de un titulazo de coches. Éste no sólo tiene prestigioso nombre, sino que además viene respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados, y un control de estilo arcade, muy fácil de dominar. La duración será otro de sus puntos fuertes, con 90 pruebas y un divertido multijugador para 2 amiguetes.
Puntuación 91

NHL HITZ 2002

▶MIDWAY ▶Hockey
▶64,95 € ▶1-4 J
Este hockey entra por los ojos y por los oídos. Sus gráficos y animaciones son geniales, y la música, cañera.
Puntuación 86

PIKMIN

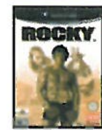
▶NINTENDO ▶Aventura-puzzle
▶59,95 € ▶1 J
Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez.
Puntuación 90

PRO RALLY

▶UBI SOFT ▶Rally
▶59,95 € ▶1-2 J
Aspecto, OK; jugabilidad, no tan bien. Gráficos deslumbrantes, pero la física de los coches deja que desear.
Puntuación 84

RESIDENT EVIL
▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶65,95 € ▶1 J

El terror espera a la vuelta... de la esquina, justo antes de la tienda donde vas a pillar lo mejor en juegos de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que debes presumir. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico desorbitado, que hace real cada una de las acciones que ocurren en la pantalla. Ah, y ponlo a 60HZ, te vas a quedar absolutamente maravillado.
Puntuación 95

ROCKY

▶RAGE ▶Boxeo
▶64,95 € ▶1-2 J
Juega muy bien con el ambiente peliculero, y enseguida te mete en tu papel de boxeador. Espectáculo.
Puntuación 85

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

▶SEGA ▶Arcade
▶54,95 € ▶1-4 J
Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.
Puntuación 90

SMUGGLER'S RUN WARZONES

▶TAKE 2 ▶Coches-acción
▶63,95 € ▶1-4 J
Un juego de coches diferente, con acción frenética y un multijugador con el que vais a alucinar.
Puntuación 87

SPIDER-MAN

▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J
Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. ¡¡Nuevo precio!!
Puntuación 87

SPY HUNTER

▶MIDWAY ▶Acción
▶64,95 € ▶1-2 J
Trepidante acción 3D para un juego de conducción. El vehículo se transforma en moto y fuera-borda.
Puntuación 83

SPYRO THE DRAGON
NUEVO

▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1 J
Sorprendentes movimientos, gráficos coloristas y un desarrollo divertido. Lástima los problemillas técnicos.
Puntuación 83

Apuestas seguras para tu Cube: Mario, Starfox, Harry Potter y Mario Party.

SSX TRICKY

▶EA SPORTS ▶Snowboard
▶64,95 € ▶1-2 J
Si te mola el descenso con tabla, aquí además podrás hacer todos los tricks y piruetas que quieras.
Puntuación 90

STARFOX ADVENTURES
▶NINTENDO/RARE ▶AVENTURA
▶59,95 € ▶1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, con un nivel por encima de todo lo visto en Cube. Pero además, te espera una profunda aventura con todo el estilo Rare. Con juegos como éstos a uno le tiene que dar por preguntarse hasta dónde puede llegar nuestra consola. Bueno, con un tratamiento del agua así de cuidado, la verdad nunca se sabe.
Puntuación 96

STAR WARS JEDI OUTCAST
▶ACTIVISION ▶Acción 3D
▶65,95 € ▶1-2 J

La ambientación y la banda sonora son elementos irresistibles en este shooter. Le ponen personalidad a la carga de acción de estos juegos. Aquí el protagonista es un agente rebelde, Kyle Katarn, en su lucha contra el imperio, y además de armas, poderosas, cuenta con la FUERZA. Saber utilizarla bien, y controlar la potencia del sable láser, te meterán de lleno en la aventura.
Puntuación 91

STAR WARS ROGUE LEADER
▶LUCASARTS ▶Shooter aéreo
▶65,95 € ▶1 J

Si te dejas atrapar por la fiebre Star Wars que tenemos encima, te vas a poner morado de juegos. Arriba tienes Outcast, y aquí te presentamos éste de incursiones aéreas y acción a tope. Rogue Leader es una película interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido en vídeo y DVD, entonces si que vas a alucinar.
Puntuación 94

STAR WARS GUERRAS CLON

▶LUCAS ARTS ▶Acción
▶64,95 € ▶1-4 J
El trío de juegos Star Wars para GC se completa con este genial shooter-combate-acción-tierra-aire.
Puntuación 89

SUPER MARIO SUNSHINE
▶NINTENDO ▶Aventura-Plataformas
▶59,95 € ▶1 J

¡Ya tenemos las mejores plataformas para GameCube! Y por mucho tiempo, porque Mario ha vuelto, en fin, que se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos (unos más fáciles, otros te tendrán muchas horas pegadito a la consola) y la infinita jugabilidad que todos esperábamos. Va a pasar mucho tiempo hasta que salga algo superior a Mario.
Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL

▶SEGA ▶Arcade-Party
▶59,95 € ▶1-4 J
Variado, original, diferente y muy difícil. Un reto para los que buscan desafíos... con monos en esferas...
Puntuación 85

SUPER SMASH BROS. MELEE
▶NINTENDO ▶Lucha
▶60,00 € ▶1-4 J

Los héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. O hasta que tu madre os llame a cenar. El frenesí continuará luego, dándole caña a los chicos más populares de la Gran N, incluidos los sagrados Pokémon. Hazte con él.
Puntuación 95

TAZ WANTED

▶INFOGRAMES ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J
De este plataformas convencen los gráficos y el desarrollo, pero no la duración ni la dificultad.
Puntuación 83

TIME SPLITTERS 2
▶EIDOS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-4 J

Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda este juego es uno de los que más nos han impresionado últimamente. El nivel de I.A. de los enemigos, el control suave y certero de la situación, la duración exagerada (diez niveles, tres de dificultad, extras, secretos) y la original historia, conforman un juego que ya es uno de los imprescindibles de este año.
Puntuación 95

TONY HAWK 4

▶ACTIVISION ▶Skate
▶67,95 € ▶1 J
De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...
Puntuación 93

TONY HAWK 3

▶ACTIVISION ▶Skate
▶69,95 € ▶1-2 J
Ocho niveles, trece skaters reales con animaciones de película y un innovador sistema de combos.
Puntuación 92

TY EL TIGRE DE TASMANIA

▶EA GAMES ▶Acción-Plataformas
▶59,95 € ▶1-2 J
Tiene un planteamiento de estilo de «Mario Sunshine». Es adictivo y jugable aunque... no es Mario, claro.
Puntuación 87

TUROK EVOLUTION

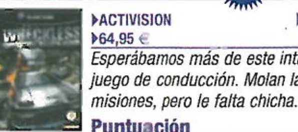
▶ACCLAIM ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J
Diseñado para los fans de Turok, destaca por su multijugador y las fases de vuelo. Flojo técnicamente.
Puntuación 83

VIRTUA STRIKER 3

▶SEGA ▶Fútbol
▶59,95 € ▶1-2 J
El juego de fútbol más espectacular es también un juego poco fluido. Para ir directo al grano, a meter gol.
Puntuación 82

WAVE RACE BLUE STORM

▶NINTENDO ▶Carreras
▶60,00 € ▶1-4 J
Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.
Puntuación 92

WRECKLESS
NUEVO

▶ACTIVISION ▶Arcade
▶64,95 € ▶1-2 J
Esperábamos más de este intrépido juego de conducción. Molan las misiones, pero le falta chicha.
Puntuación 80

- Consigue los ocho hechizos sin problemas.
- Elimina a Aragog y a todos los jefes finales.
- Conviértete en el rey del Quidditch.
- Acaba con el Basilisco de la Cámara Secreta.

Sé un verdadero mago y llega hasta la Cámara Secreta

HARRY POTTER 2

Acompaña a Harry Potter en su segundo año en la escuela para magos, y ayúdale a desentrañar el misterio que se esconde en Hogwarts: la peligrosa Cámara Secreta y el monstruo que en ella habita. ¿Estás preparado?


1


2

La Madriguera

La aventura de Harry Potter da comienzo en una casa-granja en mitad del campo, que es donde viven los hermanos Weasley: Fred, George y Ron, amigos todos de Potter. Lo primero que debes hacer es familiarizarte con los controles, las opciones **y la Máquina Recordadora**, así que date una vuelta por ahí y **rastrea los alrededores** [1]. Por ejemplo, una excelente forma de **aprender a usar el hechizo Flipendo** (el único que posees al comenzar la aventura) es utilizarlo contra todos los objetos que vayas encontrando en el jardín: cubos de basura, máquinas de todo tipo, cajas de herramientas, etc. Además, de esta forma obtendrás montones de **Grageas Bertie Bott** que más adelante podrás **canjear por objetos mágicos** en la tienda de Hogwarts. Cuando termines, **prueba la fuerza de tu conjuro Flipendo en el Medidor Mágico** (es bastante parecido a los Golpeadores que se encuentran en las ferias de los pueblos). Una vez superada la prueba, ve directamente al granero, donde tus amigos te pedirán que **elimines a los dos Gnomos** que están haciendo el tonto en las vigas del techo [2]. Si deseas **hacer que bajen rápidamente**, marca a tus objetivos con el botón "L" y dispáralos con el hechizo Flipendo: ya verás cómo no te costará mucho acabar con ellos. Algo más de esfuerzo te llevará **reducir a una especie de lavadora** posesa propiedad de Fred y George que vaga por el jardín, pero a poco que la aciertes unas cuantas veces con el conjuro que ya te imaginas la mandarás a la chatarrería [3]. De lo único que tienes que preocuparte es de **no quedarte parado** justo delante de ella, porque de su tambor surgen una especie de rayos de agua que pueden causarte mucho daño. Después de tanta emoción, nada mejor que **recargar energías** con la rana de chocolate que se encuentra en el corral. Dispárala con Flipendo para poder zampártela y luego da media vuelta y márchate directo hacia el jardín porque... **¡es hora de desgnomizar!** Sí, toca dar caña a los indeseables Gnomos, así que haz buen uso de la magia Flipendo y envíales lo más lejos que puedas. Y ojo, porque si tienes buena puntería y logras **dar en la diana** que hay fuera del jardín (localizada entre un montón de paja, cerca del espantapájaros), obtendrás bastantes puntos [4]. Cuando termines, **accede a la Recordadora** (con el botón "Z") y pasa al día siguiente.

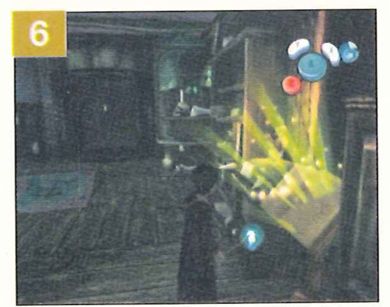
En la tienda de Magia Burgin y Burkes

Al día siguiente comenzarás en una extraña (y algo siniestra) tienda de magia. Lo primero que has de hacer es **salvar la partida en el rollo de papel** [5] que verás cerca del lugar donde te encuentras y, acto seguido, dirígete al armario de color negro que













hay en la parte posterior de la sala. Desde su interior podrás contemplar una secuencia de vídeo en la que Draco Malfoy y su aterrador padre mantienen una curiosa conversación con un personaje de un aire muy misterioso, que llega a ponerte los pelos de punta. Cuando recobres el control de Potter, sal del armario y dirígete sigilosamente **hasta el libro luminoso** que descubrirás junto al armario donde te encontrabas metido [6]. Si evitas hacer ruido y **la Mano Encantada no te descubre,** podrás recoger dicho tomo y aprender **un nuevo hechizo: Lumos**. Con este encantamiento estarás capacitado para **iluminar lugares que estén totalmente a oscuras** y resolver algunos puzzles más adelante. Es hora de entrar de nuevo en el armario e ir hasta el final del corredor, que se encuentra en tinieblas totalmente. Como ya supondrás, para iluminarlo debes emplear el nuevo conjuro que acabas de memorizar y, como por arte de magia, verás como aparece ante ti **una puerta secreta en la pared** [7]. Ve por ella y deshazte de dos pequeños diablillos que verás haciéndote burla (Flipendo al canto). Sube por la encimera que hay enfrente de donde estás, desciende al otro lado de la habitación y obliga a otros dos bichejos a que se metan **en su correspondiente jaula**. Para ello, debes aturdirles con Flipendo, luego recogerlos del suelo y, por fin, meterlos de nuevo en su celda. Trepa por una de estas jaulas (la que está situada en la parte más centrada) para poder alcanzar la parte superior de la estancia en que te hallas. Hazlo y ve por el pasillo a la zona de la derecha. Obtén una **Delicia para Lechuzas de un baúl abandonado** y camina hacia la parte opuesta del corredor, donde debes llamar a la **lechuza blanca Hedwig.** Ofrécela la Delicia para Lechuzas que acabas de conseguir y el ave hará descender unas escaleras. Sube por ellas para alcanzar el desván de la tienda y avanza con cuidado, ya que **el suelo es muy poco fiable** y encima todo está a media luz. Utiliza el hechizo Lumos para ampliar tu campo de visión considerablemente y camina hasta que salgas de la tienda. Irás a parar a un callejón lleno de cajas que tendrás que atravesar **pegado a la pared** como si fueras un espía, (para hacerlo, ponte cerca del muro y pulsa el botón "A") para llegar hasta una puerta bloqueada. Mueve la caja que hay junto a la puerta para habilitarla (de nuevo, acércate a la caja y presiona "A" para agarrarla) y pulsa el interruptor que verás en la pared [8]. Ahora retrocede y ve a la zona que hay cerca de las escaleras por las que llegaste al callejón. Allí se encuentra otro interruptor que, al presionarlo, **desbloqueará la puerta** que permanecía sellada. Márchate para allá y entra por la puerta que

CONTROLANDO A HARRY POTTER

El sistema de control de Harry Potter es bastante similar al que disfrutamos en «Ocarina of Time» o en el más reciente «Starfox Adventures» (clasicazos, eh). Así, "A" es el botón de acción, con el que se pueden realizar diversas tareas diferentes: hablar, pegarse a la pared, etc. Los botones "B", "X" e "Y" son de libre asignación, por lo que es posible configurarlos para lanzar tres conjuros diferentes. Por fin, con la tecla "Z" se accede al menú de la Recordadora, donde consultamos el mapa o las misiones que realizar.



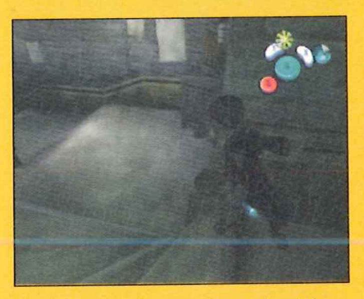
Dominar los distintos hechizos es vital para superar la aventura con éxito. Si no lo haces estarás perdido.



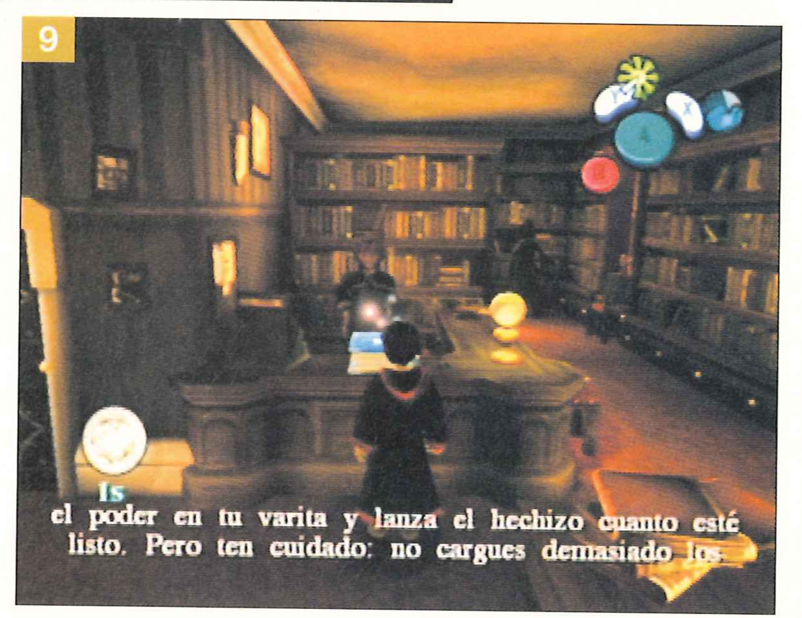
Con el botón "A" es posible efectuar múltiples tareas, como charlar con personajes o recoger objetos.



En este Harry Potter los saltos se ejecutan de forma automática, aunque hay que calcular el impulso.



En determinadas ocasiones tendrás que pegarte a las paredes de los escenarios para evitar ser visto.













¡HORA DE DESGNOMIZAR!





Una de las primeras pruebas serias que debes afrontar es la famosa desgnomización. Ya sabes, limpiar de repelentes Gnomos una determinada zona. Para reducir a estos bichejos, lánzales el hechizo Flipendo para aturdirles y, a continuación, acércarte a ellos para cogerlos (pulsa el botón A del mando) y envíales lo más lejos que te sea posible. Aparte de superar la misión ¡te lo pasarás bomba!

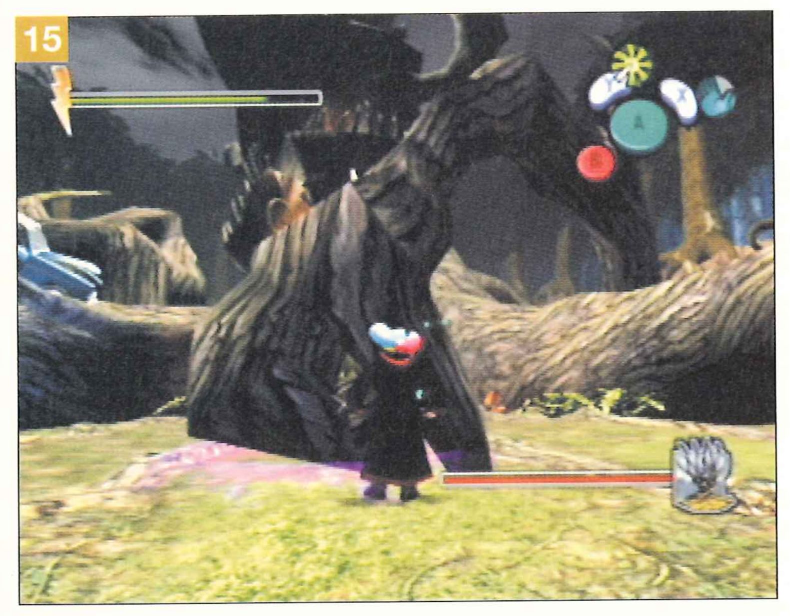
comunica directamente con el famoso **callejón Diagon**, uno de los puntos más importantes de la aventura, donde podrás comprar todo el material que necesitas para estudiar en la escuela Hogwarts.

El Callejón de Tiendas Diagon

Este popular y transitado callejón está repleto de tiendas de todo tipo, aunque las de magia son las más abundantes. Date una vuelta por ahí, salva la partida en el rollo de papel correspondiente e **intenta encontrar a Ginny** (ayúdate del mapa), la hermana pequeña de Ron Weasley. Cuando la encuentres saltará una secuencia de vídeo y, pasada ésta, te tocará realizar **un par de recados: comprar un libro de hechizos de 2º Curso y un frasco para pociones en dos de las tiendas del callejón.** De nuevo, echa un vistazo al mapa y localiza ambas tiendas. De todas formas, has de saber que el frasquito de marras te costará ocho Sickles (vamos, que son como los euros en el mundo de Potter) y el libro [9] un Sickle, así que más te vale **recoger todo el dinero que puedas** (busca en los barriles y demás mobiliario urbano) para poder comprar ambos artículos. Y a fe que te serán útiles, puesto que **el frasco se puede rellenar con pócima curativa y el libro te ayudará a lanzar hechizos más potentes.** Esto último puedes comprobarlo con los barriles que se encuentran fuera de la tienda, ya que al lanzarles Flipendo se harán añicos. Cuando termines de destrozarlos, tendrás que **efectuar otros tres encargos** para Ginny, que parece ser la única chica del mundo a la que no la gusta ir de compras. En fin, dirígete a la **tienda de animales, a la de artículos de broma y al Caldero Chorreante** (que no se te olvide ir con los bolsillos llenos) y **compra los tres objetos** que te solicita la chica [10]. Cuando los tengas en tu poder, corre a dárselos (aparecerá otra secuencia de vídeo) y **entra en la tienda de libros** para ver a Lockhart (de nuevo, aparecerá otra escena) y sal de ella para marcharte del Callejón Diagon en compañía de Ron.

El Accidentado Viaje en Coche

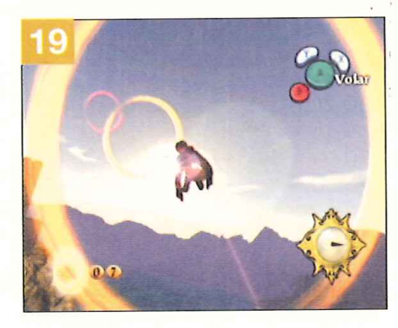
Para llegar a la Escuela de Magos, y tras perder el Expreso de Hogwarts, Ron y Potter se las ingenian para viajar hasta allí en **el coche volador del Señor Weasley** pero, por desgracia, a mitad de camino se estrellan contra un árbol que no es muy normal [11]. Efectivamente, se trata del **peligroso Sauce Boxeador**, un "mal bicho" que lo primero que se le pasa por las ramas es **secuestrar al bueno de Ron.** Para salvarle, debes guiar a Potter hasta él, así que desciende poco a poco de la parte superior del árbol (atención a las ramas, que hacen bastante daño) y avanza hasta llegar a una especie de desfiladero. Sigue avanzando un poco más hasta que encuentres **un pequeño hueco tapado por unas ramas**. Usa Flipendo para quitarlas y métete por él. Irás a parar a una cueva donde necesitas buscar una salida (consulta el mapa). Avanza por ella, deshazte de los diablillos que salgan a tu paso y llega hasta un lugar donde podrás llamar de nuevo a la lechuza Hedwig. Avanza un poquito más y alcanzarás un claro en el bosque. Y será mejor que estés preparado porque en este lugar **te atacarán una manada de "perritos"** nada amistosos [12]. Para darles su merecido, emplea el hechizo Lumos e intenta acercarte a ellos poco a poco, ya que **la luz intensa les debilita mucho**. Una vez vencidos, utiliza Flipendo para eliminar la enredadera que protege la salida y ve por ella. Sigue tu camino un poco más [13], acaba con todos los enemigos que salgan a tu encuentro y **pasa por el hueco** que verás en una roca. Por aquí llegarás, ya era hora, al **enfrentamiento con el Sauce Boxeador,** que mantiene a Ron prisionero [14]. Su patrón de ataque es muy sencillo, pues **tan sólo da mamporrazos en el suelo** [15] con sus puños y, de vez en













cuando, te lanza alguna roca gigante. Para derrotarle, mantente todo lo alejado que puedas de él hasta que deje al descubierto su punto débil: **la palma de sus manos**. Sabrás cuando lanzarle un Flipendo a su punto flaco porque éste **brillará con una luz verde intensa.** Después debes estar atento, porque en cuanto le aciertes, dejará **desprotegido su ojo**, momento que debes aprovechar para atinarle con un Flipendo. Necesitas repetir esto cuatro o cinco veces para liberar a Ron. Después, podréis continuar viaje a Hogwarts.

Llegada a la Escuela de Magos Hogwarts

Potter, Hermione, Ron y el resto de alumnos pasarán cinco días (con sus noches correspondientes) en esta reputada escuela para magos [16]. Sin embargo, Hogwarts oculta un secreto: **una vieja leyenda** cuenta que en algún rincón del castillo se encuentra un **despiadado monstruo.** Este "ser" mató hace más de 50 años a una chica, y desde entonces permanece **escondido por la zona inferior del castillo**. Por supuesto, te tocará descubrir el misterio a lo largo de estos cinco días.

Nada más llegar, no olvides guardar tu avance para luego subir hasta el **Salón del séptimo piso.** Allí Ron te dirá que sus hermanos Fred y George han montado **una tienda de magia** no muy lejos de donde estás, así que ve a echar un vistazo para ver qué material tienen [17]: Globos, Bombas Fétidas, Cromos de Magos y Brujas Famosos y, lo más importante, ¡venden **el libro de hechizos Alohomora**! En cuanto puedas pagarlo (es un poquito caro) nos estaría de más que te decidieras a adquirirlo, pues con este hechizo podrás **abrir cerraduras mecánicas** imposibles de desbloquear de otra forma. Cuando te canses, ve a la Recordadora y duerme hasta el día siguiente, lo vas a necesitar.

Primer Día en la Escuela de Magos

Al despertar, baja por las escaleras y entra en el Salón. Ron te advertirá que en tu primer día en el castillo debes **acudir a Clase de Vuelo** [18], así que ve hasta el vestíbulo, salva tu avance y sal del castillo. Ve por el sendero que queda a mano derecha y entra en el recinto donde se imparten dichas clases. Primero tendrás que recordar cómo se volaba (sigue las instrucciones que aparecen en pantalla) y luego estarás obligado a demostrar tu habilidad en una prueba en la que debes **pasar por todos los aros que puedas** (estáte atento, porque algunos son móviles y se desplazan tanto de arriba abajo como lateralmente) en un límite de tiempo determinado [19]. Por cierto, recuerda que en la pantalla de opciones puedes cambiar el eje de coordenadas y, si no te apañas con eso de presionar hacia arriba en el stick para bajar y hacia bajo para subir, cámbialos y serás mucho más feliz. Si lo haces bien (no esperamos menos de ti), obtendrás una nota de A+ en la correspondiente clase y **jugosos puntos para Gryffindor**. De todas formas, si no estás satisfecho con la nota obtenida siempre puedes regresar y repetir la prueba cuantas veces desees [20]. A propósito, si te das una vuelta a pie por este recinto encontrarás **uno de los objetos perdidos** que aparecen en el tablón de anuncios del Salón, y que puedes **canjear por Cromos de Magos y Brujas Famosos.** Cuando termines, acude si lo deseas a la Recordadora y podrás dar la tarde por terminada.

Cuando anochezca, sal de la habitación y habla con Hermione, que te pedirá que **liberes a tu amigo Neville** que ha quedado bloqueado

LAS GRAGEAS BERTIE BOTT





DELICIOSAS CHUCHERÍAS

Estas golosinas de colores entusiasman a los alumnos de la escuela Hogwarts, y además hacen las veces de dinero dentro del castillo. De hecho su recolección es fundamental (investiga bien todos los rincones de los escenarios) para comprar objetos importantes en la tienda de magia de los dos hermanos de Ron, Fred y George. Al principio sólo serás capaz de transportar 50 de estos objetos, pero a poco que avances en el juego ya verás cómo la cosa va cambiando rápidamente.


21


22



23


24


25


26

detrás de un tapiz de tela, emplazado junto a una de las paredes de un pasillo [21]. Para ello debes encontrar primero un **libro de la Biblioteca** del segundo piso en el que vienen explicadas las **particularidades de todos los enemigos** (características, apariencia, cómo acabar con ellos...) y, posteriormente, el **libro de hechizos Diffindo,** que se encuentra **en el Herbolario**. Por tanto dirígete primeramente a la Biblioteca y evita ser descubierto **por el Prefecto** (son los alumnos más experimentados y que hacen las veces de vigilantes) que merodea por allí [22]. Anda con mucha precaución porque **si te pillan**, quitarán unos cuantos puntos a la casa a Gryffindor. Esquiva los libros voladores y fantasmitas que sobrevuelan la Biblioteca y toma el libro que buscabas. En él se describe cómo vencer a un determinado tipo de enemigo (una especie de bola con pinchos) que se encuentra en el Herbolario y que **impide penetrar en algunos de sus recintos**. Acude a dicho Herbolario (sal del castillo y ve por el camino del centro) y entra. Date una vuelta por él y, al cabo de un rato, verás que justo a la entrada de una de las estancias yacen varias de las bolas de pinchos en el suelo [23]. Si te acercas, **te dañarán con sus afiladas púas**, así que lánzales primero Flipendo para aturdirles y luego acércate rápidamente a ellos, recógelos y vuelve a tirarlos (pulsa el botón "A" dos veces). En el interior, encontrarás **el ansiado libro Diffindo**, conjuro que te permite **seccionar los tapices de tela, cuerdas** y algunas ramas y tallos con suma facilidad. Cuando te hagas con él, saldrán del suelo **varios tallos de plantas que intentarán atacarte** [24], así que usa el conjuro que acabas de aprender y deshazte de ellos. Luego ya puedes volver al lugar donde se encuentra Neville (antes de llegar presenciarás un par de secuencias de vídeo, una con Nick Casidecapitado y otra con el Director Dumbledore) y emplear otra vez Diffindo **contra el tapiz** para liberarle. Cuando acabes, **finaliza el día en la Máquina Recordadora.**

Segundo Día en la Escuela de Magos

Como cada mañana, comenzarás el día en tu habitación. Baja al Salón Central y **charla con Hermione**, quien te dirá que debes ir a **Clase de Defensa contra Artes Oscuras.** La clase la imparte el profesor **Lockhart**, y se encuentra en la tercera planta.

Cuando termines de dialogar con Hermione, guarda la partida y baja por la Gran Escalera hasta el tercer piso para entrar en la clase [25]. Prepárate porque vas a tener que superar un desafío para superar la lección y hacerte con un nuevo encantamiento: el **Expelliarmus.** Este hechizo te vendrá de maravilla para **derrotar a las Gárgolas de Piedra** (enemigos que encontrarás más adelante) y para dar caña a los rivales que te retarán a duelos de magos, como Malfoy y sus amigos. Para hacerte con el libro y aprender el conjuro deberás entrar en una gran sala cerrada [26], muy bonita por cierto, donde debes pulsar un par de interruptores situados en dos de las esquinas. De todos modos debes ser prudente, porque **en cuanto los acciones** te atacarán una especie de

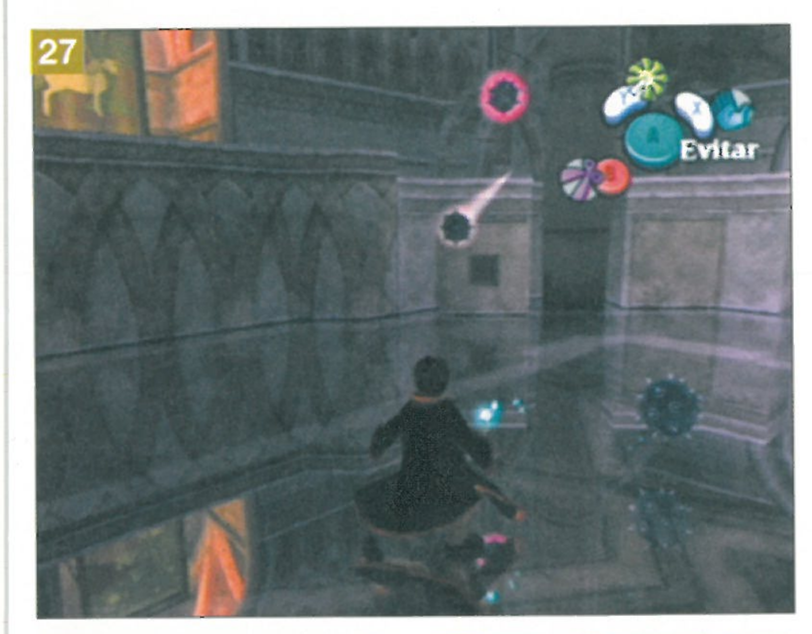
QUIDDITCH, EL DEPORTE DE MODA ENTRE LOS APRENDICES DE MAGO



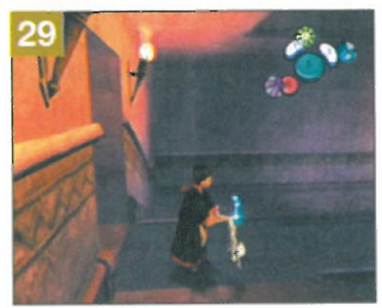




¡MÁS DIVERTIDO QUE EL FÚTBOL!
Este curioso deporte causa sensación entre los magos de Hogwarts. Tú eres un buscador y debes perseguir una pelota con alas llamada Snitch mientras surcas los cielos sobre tu Nimbus 2000 atravesando aros. Y ojo, porque cuantos más aros atravieses, más rápido volarás y podrás utilizar turbos (pulsando "Y"). Úsalos cuando veas que la Snitch va trazando una trayectoria más o menos recta. De esta forma podrás alcanzar la pelota y, cuando esto suceda, la perspectiva cambiará. Ahora ya sólo te queda pulsar "A" para ganar el partido.









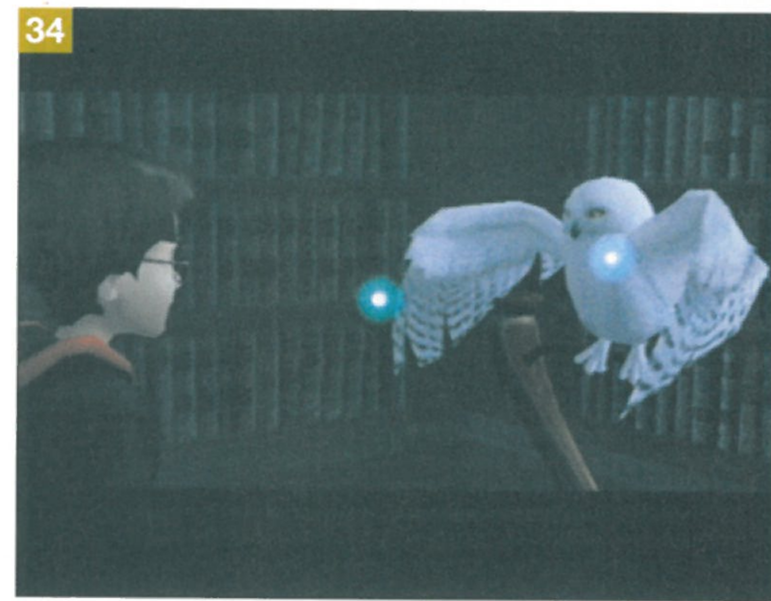




bolas de pinchos voladoras [27]. Estas pelotas se lanzarán a por ti a toda pastilla y te causarán bastante daño si logran impactarte. Esquiva sus ataques para desembarazarte de ellas y, justo a continuación, **lánzales Flipendo para fulminarlas**. Una vez termines con ellas, encarámate a la plataforma que con anterioridad no pudiste alcanzar. **Usa Diffindo para rasgar el tapiz** [28] y entra por la puerta: dentro encontrarás un gran caldero lleno de **pócima curativa**. Luego retrocede y entra por la otra puerta que había en la habitación principal. Darás a una enorme sala donde se hallan **cuatro grandes bolas de pinchos** (totalmente distintas de las anteriores) sujetas por cuerdas, **y debajo de ellas cuatro agujeros.** Ve subiendo poco a poco por la rampa y corta (usando Diffindo) las cuatro cuerdas que sujetan las bolas para que encajen en los agujeros. Por supuesto, la cosa no es tan fácil, porque a la vez tendrás que ir "despachando" a cuanto Diablillo te salga al paso (a algunos tendrás que encerrarlos en las jaulas) y, además, deberás ir pulsando interruptores en tu trayecto [29]. Cuando por fin abandones esta sala, irás a parar a otra donde **divisarás un par de cadenas de pinchos** que giran a toda velocidad (impidiéndote de esta forma avanzar) **y dos grandes muros sustentados por sendas cuerdas.** Vuelve a emplear Diffindo para cortar las cuerdas que fijan los muros (esto hará que las cadenas se muevan con mayor lentitud) para conseguir acceder a la habitación contigua. En ella te las verás con Diablillos y con cabezas escupidoras de fuego [30], que **puedes voltear** acertándolas con Flipendo. Al final de la estancia hay una puerta, así que penetra a través de ella para adentrarte en la siguiente dependencia. Aquí aguarda otra bola de pinchos gigante que, tras situarte **sobre una especie de rejilla**, debes hacer caer cortando la cuerda que la sujeta. Ahora ya sólo queda dejarte caer por el agujero grande, dar unos pasos, pasar por una puerta que te encontrarás y, por fin, recoger **el libro de hechizos Expelliarmus**. Pero no cantes victoria todavía, porque al aprender el hechizo Expelliarmus, una escultura con forma de Gárgola cobrará vida y te atacará con un rayo amarillo. Es hora de **poner en práctica tu nuevo conjuro**, así que repele los ataques que te lance [31]. Al cabo de dos minutos (ya verás que no te lleva más tiempo), la criatura se dará por vencida y tú habrás superado la prueba. De todas formas, cuando regreses a clase **Malfoy te retará a un duelo de magos** [32]. Como con la Gárgola, utiliza Expelliarmus para rechazar sus furibundos ataques y trata de acertarle también con Flipendo. **Atínale cinco veces** y caerá rendido al suelo, ganando varios puntos extra para Gryffindor. Y por si no has tenido suficientes emociones en el día, encima hoy también toca Clase de Entrenamiento de Quidditch. El estadio se encuentra en los terrenos de Hogwarts (fuera del castillo), y se llega por el camino que queda más a la izquierda. Ve para allá (pero antes salva la partida en el vestíbulo), súbete a tu escoba mágica y **ponte a perseguir la Snitch dorada** (ya sabes, la pelota alada) mientras atraviesas los anillos. Cuando acabes, para tu alivio podrás poner punto y final a esta intensa mañana de trabajo.

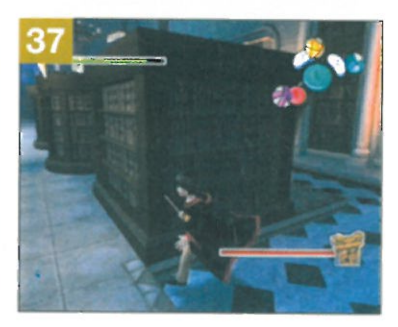
Ya de noche, date una vuelta y habla con Hermione, que te pedirá otro favor: debes **ir a la Biblioteca del segundo piso** para coger un libro que necesita. Sin embargo, esta vez en lugar de ir hasta allí bajando directamente por la Gran Escalera, debes subir hasta el séptimo piso y **emplear el pasadizo secreto** que hay en la zona derecha de la sala. Cuando llegues a la **Sala de Lectura** te toparás con dos puertas. Si quieres adquirir **Grageas Bertie Bott,** Cromos y demás objetos, entra por la puerta de la Biblioteca. Si, en cambio, quieres ir al grano y buscar directamente el libro que necesita Hermione, elige pasar por la **puerta del Anexo a la Biblioteca**. Ten cuidado al entrar, porque la sala está custodiada por un par de Prefectos que te restarán Puntos de la Casa si







36





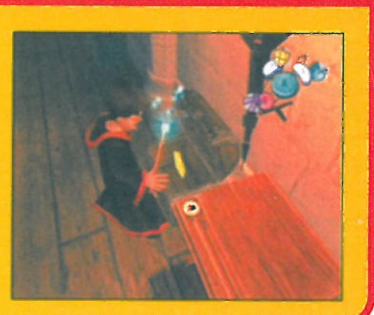
te pillan. Llega hasta el fondo de la habitación y **entra en la Sección Prohibida.** Aquí tendrás que hacer escalada [33], pues debes alcanzar la zona superior de la habitación (elude los libros voladores y pégate a la pared cuando la situación lo requiera) y entrar por una puerta que allí se encuentra. Date una vuelta por la sala hasta que encuentres en un cofre **una Delicia para Lechuzas**. Luego ve a llamar a la lechuza Hedwig [34], la localizarás justo en la parte opuesta de la sala en la que estás. Al entregarle la Delicia, el ave **dejará caer unas escaleras** en una parte del escenario no muy lejana a donde te hallas. Sube por ellas y prepárate para afrontar otra breve sección de plataformas, en la que aparte de saltar deberás usar Diffindo en alguna ocasión para poder avanzar. Al final del camino podrás obtener el **Libro de Historia de Hogwarts.** Luego ve por la puerta del centro de la sala y prepárate para un enfrentamiento con una especie de estantería que goza de vida propia [35]. Para vencerla, debes situarte frente a ella, esquivar sus ataques y contraatacar lanzando Flipendo. Si lo haces bien, verás como poco a poco va retrocediendo por el surco en el que se encuentra y termina cayendo al suelo [36]. Tras la batalla, **arrastra el bloque de piedra** situado junto a una de las estanterías y llévalo, siguiendo la zanja, hasta la entrada de la sala [37]. Súbete a él y, de nuevo, supera una zona sembrada de plataformas (ten cuidado con las almas que deambulan por la zona) para poder hacerte con el **Libro de Hechizos Skurge,** que te permitirá **deshacer una especie de sustancia verdosa** de asqueroso aspecto que bloquea determinados accesos.

Cuando lo tengas, regresa a la sala principal y utiliza tu nuevo conjuro para penetrar en la zona Anexa a la Sección Prohibida. Aquí debes usar el encantamiento Skurge en aras a **desbloquear el camino** que se abre a la izquierda y poder así pulsar el interruptor que encontrarás en la sala [38]. Repite la operación con el otro pasillo, empleando en esta ocasión el conjuro Diffindo para rasgar el tapiz que protege el segundo de los interruptores. Tras la secuencia de vídeo deberás combatir contra los "amiguitos" de Malfoy, Crabble y el gordo de Goyle. Utiliza Flipendo y Expelliarmus para doblegar a ambos y luego **entra por la puerta de los cerrojos.** Vuelve a utilizar el conjuro Skurge para desbloquear el camino y arrastra el bloque que yace en la estancia hasta la entrada. Súbete a él

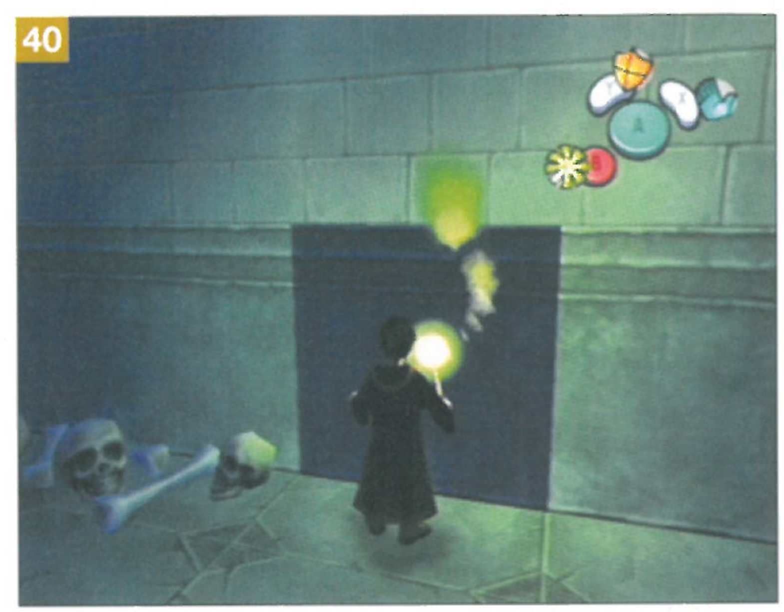


Repartidos por todos los niveles (tanto en el castillo Hogwarts como en las fases anteriores) se encuentran ocultos un total de 101 Cromos de Brujas y Magos Famosos que tanto gusta coleccionar a nuestro amigo Harry Potter. Busca bien en todos los decorados y descubre todos los que te sea posible, ya que además el esfuerzo merece bastante la pena. Por cada diez de estas cartas que recojas, tu barra de energía verá incrementado su tamaño. Así que ya sabes, aplícate bien porque ¡a investigar tocan!

















para alcanzar la plataforma superior, desbloquea con Skurge el acceso a dos palancas y, tras accionarlas, desciende a la zona inferior y entra por la puerta anteriormente sellada. Ve por ella y utiliza el conjuro Lumos para descubrir un pasadizo secreto. Por aquí **llegarás a la Sala de Lectura**, que debes atravesar con tiento para no ser descubierto por los dichosos Prefectos. Utiliza de nuevo el encantamiento Skurge para poder abrir los cofres que estaban sellados y vuelve al pasadizo. Avanza hasta que alcances **el cofre de la parte derecha**, el que está subiendo por unas escaleras. Ábrelo y será tuya una Bolsa para Grageas Bertie Bott de mayor tamaño, capaz de contener hasta 100 de estas chucherías. Te vendrá de perlas para comprar objetos más caros en la tienda de Fred y George, entre ellos el Libro de Hechizos Alohomora. Después de esta interminable nochecita, ya puedes **regresar a la parte superior del castillo Hogwarts** para reunirte con Ron y Hermione y, tras la secuencia, irte a dormir.

Tercer Día en la Escuela de Magos

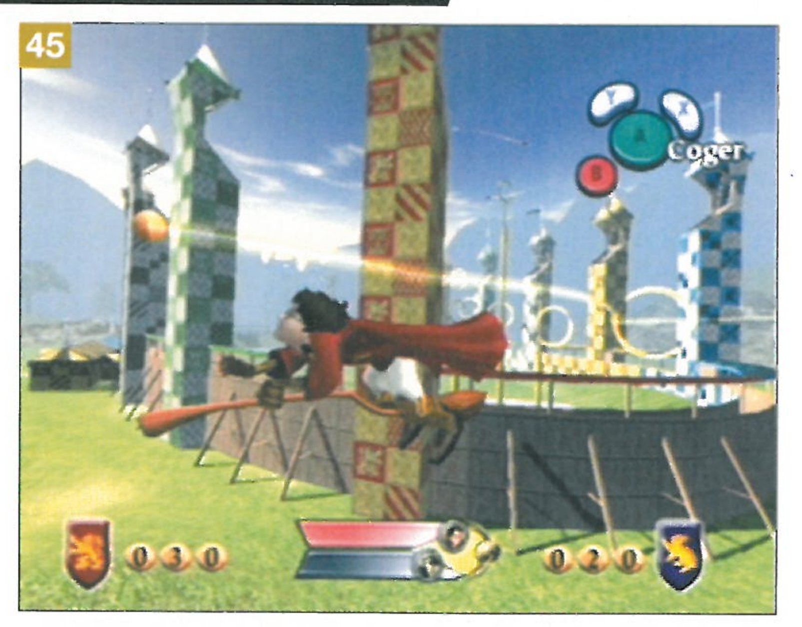
Cuando despiertes, ve como siempre al Salón para hablar con Ron, quien te informa que hoy, precisamente, es el día indicado para **ir a las Clases de Transformaciones**. Dirígete para allá, guarda la partida, entra en la clase y prepárate, porque te toca superar otro de los ya clásicos retos para lograr un nuevo conjuro [39]. Entra en la habitación de retos y desciende al piso de abajo, donde debes usar el hechizo Skurge para acceder a **dos habitaciones con dos interruptores**. Presiónalos y ve por el pasillo central, cuya compuerta ha sido desbloqueada. Adéntrate en la siguiente habitación, de nuevo has de invocar el conjuro Skurge para abrir una entrada y, una vez dentro de ella, crea algo de luz con Lumos para **revelar una salida oculta** [40]. Este trozo de pared, en forma de bloque, se adosará a la otra pared exterior y te permitirá subir a lo alto de ésta. Una vez arriba, salta a la plataforma que queda más cerca del lugar en donde te encuentras ahora y **mentalízate bien** porque deberás superar la prueba plataformera más complicada de todo el juego [41]. La cámara, desafortunadamente, te dará algún que otro problema, por lo que **debes tratar de centrarla** siempre que vayas a dar un salto. Además, y para complicar algo más las cosas, por la sala deambularán bastantes fantasmas. Si dejas que te toquen, aparte de perder vida, te molestarán lo suficiente como para hacerte caer de nuevo al suelo (y te tocará repetir el trayecto). Con el fin de evitar que te incordien demasiado, es vital que **nunca saltes** cuando una de estas almas se encuentre **próxima a tu posición**. De hecho, es preferible dejar que golpeen estando en tierra firme que arriesgarse y acabar en el suelo. Si eres capaz de superar esta dura sección, verás que al final del camino hay una puerta protegida con esa sustancia verde viscosa, así que ya sabes lo que tienes que hacer: Skurge al canto. En la nueva estancia **encontrarás el Libro de Hechizos Avifors**, un conjuro de transformación que convierte una especie de piedras especiales de buen tamaño en aves [42]. Emplea este hechizo en una de estas rocas, que descubrirás en uno de los laterales. Al hacerlo podrás acceder a una parte del escenario que **antes permanecía sellada** [43]. Ve hasta allí y vuelve a utilizar Avifors para transformar en ave otra piedra que verás fácilmente. De nuevo, gracias al conjuro se abrirá otro hueco, al que debes acudir para transformar la última piedra que hay en esta sala en pájaro. Sal de la estancia y regresa a la habitación del principio. **En ambos laterales** observarás que hay otras dos piedras susceptibles de transformarse en ave, así que manos a la obra: primero emplea Avifors en la roca que queda en la parte de la izquierda y, posteriormente, en la otra roca de la derecha. Dirígete hasta el puente y **acciona dos interruptores** (uno a cada lado). En cuanto lo hagas, una **Gárgola de piedra** despertará de su letargo [44] (seguro que esto no te

PUNTOS DE LA CASA



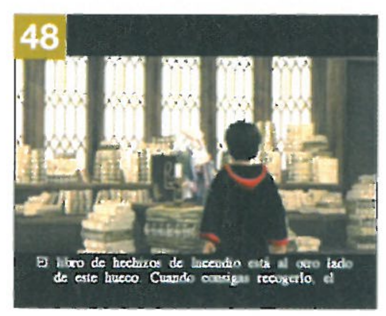


¡GRYFFINDOR AL PODER!
A medida que vayan pasando los días en Hogwarts y consigas ir superando las pruebas que te propongan empezarás a sumar puntos para Gryffindor, es decir, la escuela a la que pertence Harry Potter. Si lo haces bien, al final del curso Potter, Ron, Hermione y los demás alumnos serán premiados con una gran copa. Para que tengas una refencia, nosotros logramos obtener 360 puntos. ¿Cuántos de estos tantos serás capaz de conseguir tú?

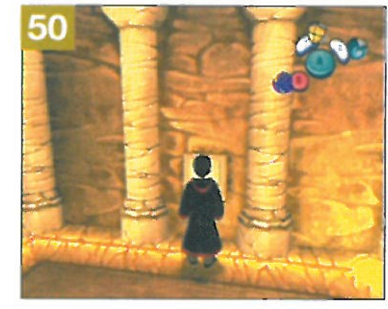












EN LA TIENDA MÁGICA DE FRED Y GEORGE





Medio escondida en el castillo Hogwarts (Ron te indicará en su momento dónde y cómo llegar hasta ella) se encuentra la tienda de objetos mágicos montada por los hermanos Fred y George. A cambio de una razonable cantidad de Grajeas Bertie Bott podrás comprar una serie de artículos de lo más interesante, como Cromos, Frascos para pociones o un Libro de Hechizos. Date una vuelta por ella en cuanto puedas.

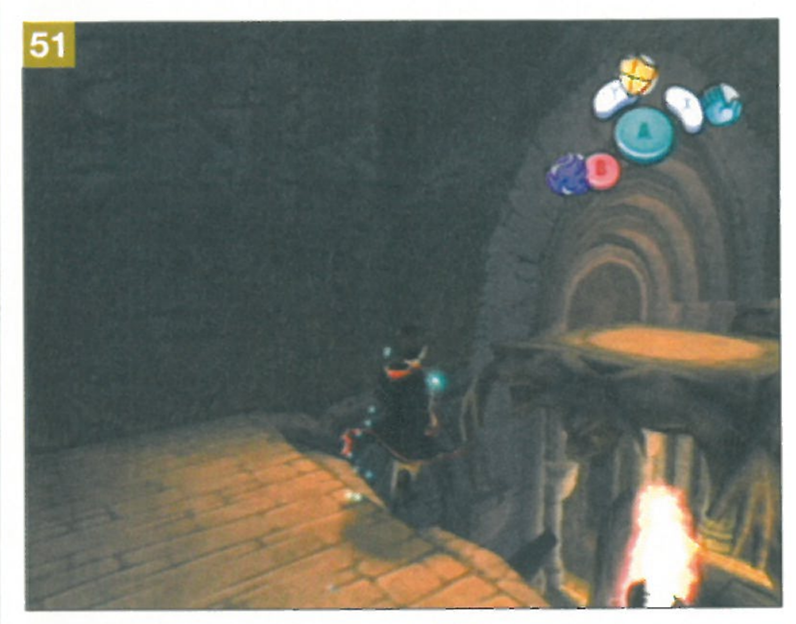
pilla de sorpresa) y, nada más verte, te atacará. Usa Expelliarmus como de costumbre para ir repeliendo sus ataques y hacerla explotar. Cuando lo haga, dejará tras de sí una roca que debes **atinar con el encantamiento Avifors** para poder regresar a clase. En cuanto salgas, no creas que vas a poder tomarte un respiro, pues tienes que **jugar un partido de Quidditch contra la escuela Hufflepuff** [45]. Si logras derrotarles (vamos, que si atrapas la Snitch antes que ellos) obtendrás una buena cantidad de puntos para Gryffindor. En cuanto acabes, salva la partida y vete a tu cuarto para descansar un ratito.

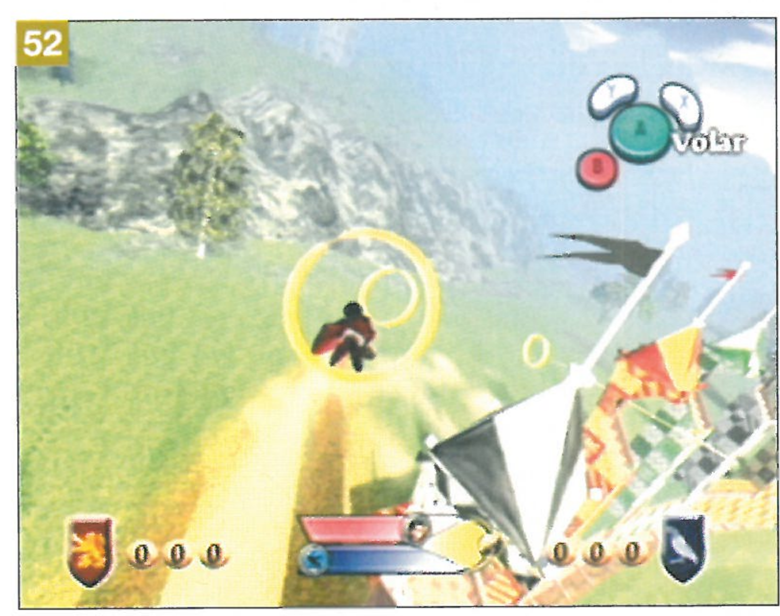
Nada más anochecer, al pasar por el Salón Ron te pedirá que **vayas a ver a Hermione**, que está en el aseo de las chicas. El baño está situado en el segundo piso, a mano izquierda según bajas por la Gran Escalera, así que no tiene pérdida (como siempre, guarda el avance en cuanto puedas). Al llegar, Hermione te cuenta que tiene un plan para averiguar quién es el heredero capaz de entrar a la Cámara Secreta. Para llevarlo a cabo **debes transformarte en Goyle** [46], el regordete amigo de Draco Malfoy (adoptarás su apariencia si **bebes la poción Multijugos**), y tratar de **sonsacarle toda la información** que puedas. A continuación, dirígete a las mazmorras de la zona inferior de Hogwarts, cuya entrada está justo enfrente del Gran Comedor. Cuando Malfoy te vea [47], aparecerá una secuencia en la que te soltará un "rollo" tremendo y, cuando acabe, deberás regresar al aseo de las chicas para informar a Hermione de lo sucedido. Por desgracia, la poción Multijugos deja de tener efecto y vuelves a adoptar tu aspecto normal en el peor momento, por lo que debes andar con cuidado para que no te pillen los amigos de Malfoy. Más tarde, sube a hablar con Hermione para terminar el día.

Cuarto Día en la Escuela de Magos

A la mañana siguiente toca asistir a **Clase de Encantamiento** con el afable "abuelete" Flitwick, en el segundo piso [48]. Ve para ese punto, guarda tu avance por el camino y entra por la puerta que está junto a Ron. Hoy te toca aprender el **hechizo Incendio,** un nuevo conjuro que **te permitirá lanzar bolas de fuego** con las que serás capaz de quemar telas de araña y objetos de otros tipos que luego descubrirás. Eso sí, antes de aprenderlo tendrás que superar un nuevo desafío.

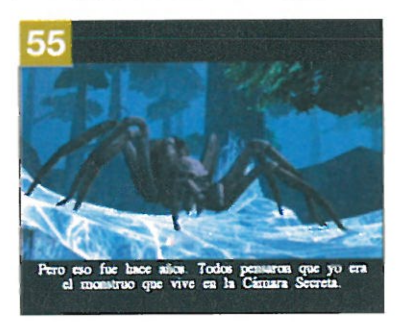
Nada más entrar en la sección del reto, tienes que enfrentarte a una de esas Gárgolas de piedra que bien conoces. Elimínala (recuerda que has de utilizar Expelliarmus) y **ve por la galería que custodiaba** y que te conducirá a una nueva zona. En ella debes derrotar a otras dos Gárgolas más, así que prepárate. Al vencerlas, dejarán tras de sí un par de piedras de esas que se transforman en ave por medio de Avifors [49]. Emplea este encantamiento para acceder a otra dependencia donde se alberga el libro. Con él aprenderás el hechizo Incendio que, como te comentamos con anterioridad, te permite quemar ciertos enemigos y objetos como telas de araña. Una vez recogido el libro, verás que hay una especie de esculturas rodeando la sala donde te encuentras. **Utiliza Incendio para prenderles fuego** y ve por la puerta que acabas de habilitar, donde verás cómo sube una verja metálica. Por aquí regresarás al vestíbulo. Baja por las escaleras y emplea Incendio sobre unos cilindros. Tras quemarlos, contempla cómo se desploman dos grandes torres de piedra, despejando el **acceso a dos nuevas salitas**. Ve hacia ellas y pulsa los interruptores, de forma que eliminen el fuego que protege otros dos interruptores que hay en la sala principal [50]. Regresa a ésta, vuelve a prender fuego sobre los dos cilindros y, posteriormente, sobre las cabezas metálicas que se encuentran junto a éstos. Una vez que desprendan fuego, aciértalas con Flipendo para que el impulso de sus llamas haga **levitar unas plataformas** que se encuentran justo encima de ellas [51]. Pasa por ellas y pulsa los dos interruptores que te permitirán abandonar el recinto. Si lo has hecho


51




53






56

rápido y bien, el "profe" te felicitará y, lo que es todavía más importante, te reportará valiosos puntos para añadir al casillero de la escuela Gryffindor. Posteriormente, y para "descansar" un poco, ve al estadio para jugar un emocionante **partido de Quidditch contra Ravenclaw** [52]. Como siempre, si consigues ganar el partido obtendrás unos cuantos puntitos extra para tu escuela.

Cuando anochezca, Ron irá a tu habitación para **entregarte un libro** que poseía Myrtle la Llorona. Sin embargo, parece ser que dicho libro es el diario de un tal T.S. Ryddle. Al leer sus páginas descubres un hecho asombroso: **¡Hagrid fue el que abrió la Cámara hace más de 50 años!** Por supuesto, debes salir ipso facto para **hablar con él** (salva tu avance antes) **en su cabaña**, que está fuera del castillo de Hogwarts, en los terrenos anexos. El problema es que cuando llegues comprobarás que Hagrid tiene visita; el director Dumbledore y el malvado Filius Malfoy (el desalmado padre del también insoportable Draco Malfoy) se encuentran hablando con él en el interior de su cabaña. Según parece, Filius piensa que **tanto el director como Hagrid deben abandonar Hogwarts** por algún motivo desconocido, cuya clave parece estar **en la galería que hay junto a la cabaña de Hagrid.** Recoge la llave del suelo y dirígete a la citada zona [53]. Antes de entrar debes saber que **esta sección es bastante larga y dificililla,** así que asegúrate de tener a tope los frascos de poción curativa que hayas conseguido. Una vez en el interior, tienes que **seguir el rastro de las arañas** para guiarte durante los primeros pasos (o sea, las telarañas). Avanza por el bosque derrotando a todos los arácnidos que veas (lanza Flipendo y luego Incendio para freir a estos pequeños bichos) e incendia todas las telas de araña que puedan entorpecer tu avance [54]. Al cabo de un rato **llegas a un hueco protegido** por una telaraña, que tiene la curiosa particularidad de estar situado en una zona algo elevada del suelo. Déjate caer por el agujero y llegarás a la **madriguera de una araña gigante llamada Aragog** (criada por Hagrid, por cierto) a quien responsabilizan de la muerte de la chica que murió en Hogwarts hace más de 50 años. Sin embargo, el bichejo te explica que no fue él aunque, posteriormente, ¡va y te ataca! (así no hay quien la crea, claro) [55]. Según parece, esta bestia inmunda pretende que sirvas de alimento para sus recién nacidas crías, cosa que no se lo cree ni ella. Para vencerla, tendrás que **ir quemando poco a poco la tela de araña** en la que se encuentra para **hacer que caiga al vacío**. La manera de lograrlo consiste en ir recorriendo el escenario para aproximarte a ella desde distintos puntos y así eliminar todos los puntos de apoyo de la telaraña [56]. Cuando quemes cuatro o cinco de estos puntos, la infeliz de Aragog caerá al fondo de su guarida. Pero, ¡mucho cuidado!, pues **logrará arrastrarte junto a ella**. Ahora te las tendrás que ver con el arácnido en un duelo cara a cara. Sus patrones de ataque se reducen a dos: un hechizo de color morado que lanza por el suelo y que se extiende por el escenario de forma radial (esto es, que su radio de acción se va a ir ampliando progresivamente), y una carga frontal en carrera, como si fuera un jugador de fútbol americano. Para evitar estos ataques lo mejor que puedes hacer es **situarte a una distancia prudencial de la bicha** (mantén pulsado el gatillo "L" para saber dónde se encuentra en todo momento) todo lo que te sea posible y esperar para poder contraatacarla. Aprovecha a que el monstruo repose sobre sus patas traseras y, de esta forma, deje al descubierto **su punto vulnerable**, que es la parte inferior

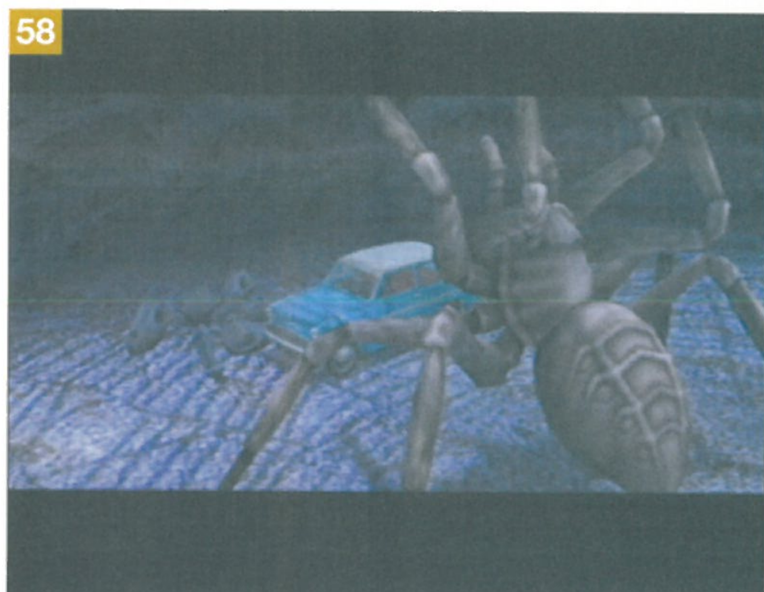
GÁRGOLAS DE PIEDRA

En los desafíos para conseguir los Libros de Hechizos tendrás que enfrentarte a numerosos enemigos. De todos ellos (y salvando los inevitables jefes finales, cuya dificultad es algo mayor) los más peligrosos son estas Gárgolas. La única manera de acabar con ellas es repeliendo sus ataques de rayos con el Hechizo Expelliarmus. Ya verás cómo en cuanto le pilles el aire a estos enfrentamientos se acabarán convirtiendo en una especie de partidos de ping-pong. Aún así, resultan relativamente divertidos.





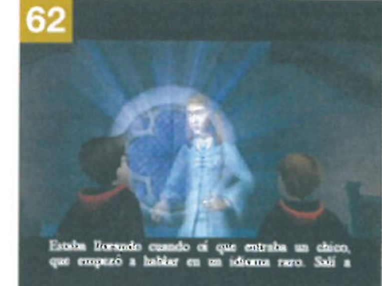












de su cuerpo. En el preciso instante que pase esto, prepárate para apuntar y lanzarla el conjuro Incendio [57], que le causará bastante daño. Sabrás cuando hacerlo porque verás **relucir un punto verde intenso** sobre su cuerpo. Repite esta operación tres o cuatro veces más y terminarás con la araña. De todas formas, si ves que la cosa se complica y recibes varios impactos, **quema los capullos de telaraña** que caen del techo para conseguir empanadas de calabaza y pasteles de caldero, objetos que te proporcionarán vida. Cuando por fin consigas darla su merecido, **coge el frasco para pociones** que dejará tras de sí y sal pitando con Ron en el coche volador de los Weasley [58]. Por el camino tu amigo te dará la noticia de que el diario de Ryddle ha desaparecido de tu habitación (o sea, que lo han robado). Después de discutir durante un rato, Ron y tú llegáis a la conclusión de que Myrtle la Llorona puede ser la chica que apareció muerta en Hogwarts tiempo atrás y que Hagrid es inocente. Las piezas empiezan a encajar poco a poco... En fin, que después de este largo día, lo mejor es que te acuestes y duermas un poco.

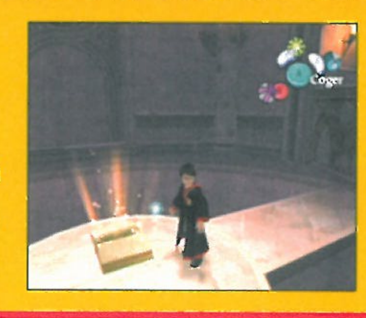
Sexto Día en la Escuela de Magos

A la mañana siguiente te despertarás un poquito más tarde de lo habitual y llegarás por los pelos al partido de Quidditch contra Slytherin, es decir, la escuela rival de Gryffindor a la que pertenecen el bueno de Malfoy y sus amigos [59]. Este es, además, **el último partido** de la liga Quidditch de Hogwarts. Y más vale que lo hagas pero que muy bien en esta ocasión porque, si quedas primero, verás cómo el director Dumbledore te **entrega una copa** como ganador y, como ya supondrás, ¡más puntos para Gryffindor a costa de la escuela rival! [60]. Terminada la ceremonia, salva primero la partida en el rollo de papel del vestíbulo y retírate de nuevo a la cama.

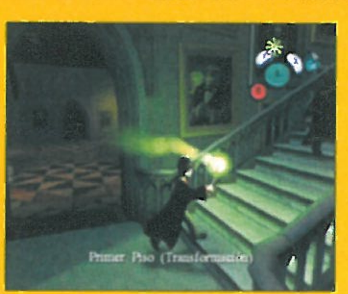
Durante la noche, en cuanto veas a Ron te contará que ¡han encontrado a Hermione petrificada! Tras una intensa charla con tu amigo, tenéis el presentimiento de que el monstruo que se oculta en el interior de la Cámara Secreta **es un Basilisco**, es decir, una serpiente gigante que convierte a sus víctimas en piedra con tan solo mirarlas [61]. El acceso a su guarida se encuentra en el aseo de las chicas que, como sabes, es el lugar donde reside Myrtle la Llorona. Dirígete allí inmediatamente (ya sabes que el aseo se halla **en la segunda planta del castillo**, a mano izquierda) para reunirte con Ron [62]. Al entrar, la pobre Myrtle os contará la forma exacta en que se produjo su muerte, aunque, lamentablemente, tan sólo recuerda **una mirada y unos ojos penetrantes**. Suficiente para que te hagas una idea de quién fue el responsable: ¡el Basilisco! Después de una larga secuencia, descubrirás un pasadizo secreto justo en mitad del baño de las chicas. Antes de aventurarte a descender por él, y al igual que ocurriera cuando fuiste a penetrar en la galería de Aragog, has de asegurarte de que **llevas todo lo que necesitas** (echa un vistazo a tu inventario, sobre todo a tus frascos para pociones curativas), ya que una

PARA CONVERTIRTE EN EL MEJOR MAGO, EMPIEZA POR LEER ESTOS LIBROS

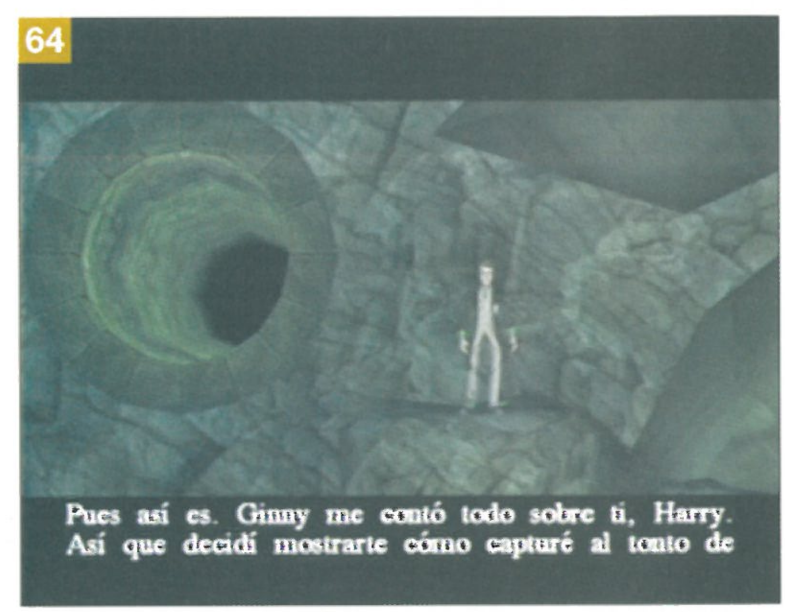
Los Libros de Magia se encuentran bien escondidos por las habitaciones del castillo Hogwarts y sus alrededores, y por los múltiples decorados del nivel introductorio. Además debes tener en cuenta que por cada uno que atrapes podrás aprender un nuevo conjuro, pudiendo llegar a controlar hasta ocho distintos. Su localización es fundamental para superar la aventura (el empleo de los conjuros es imprescindible para derrotar a los enemigos y solventar distintos puzzles), así que encontrar estos tomos son uno de los objetivos fundamentales del juego.

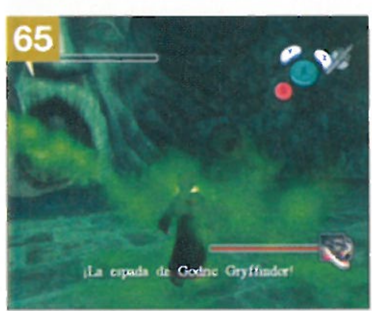






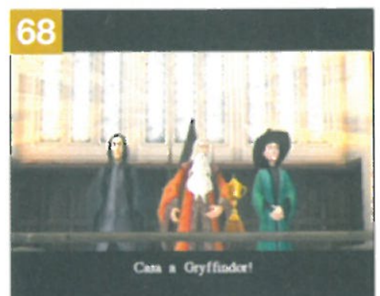








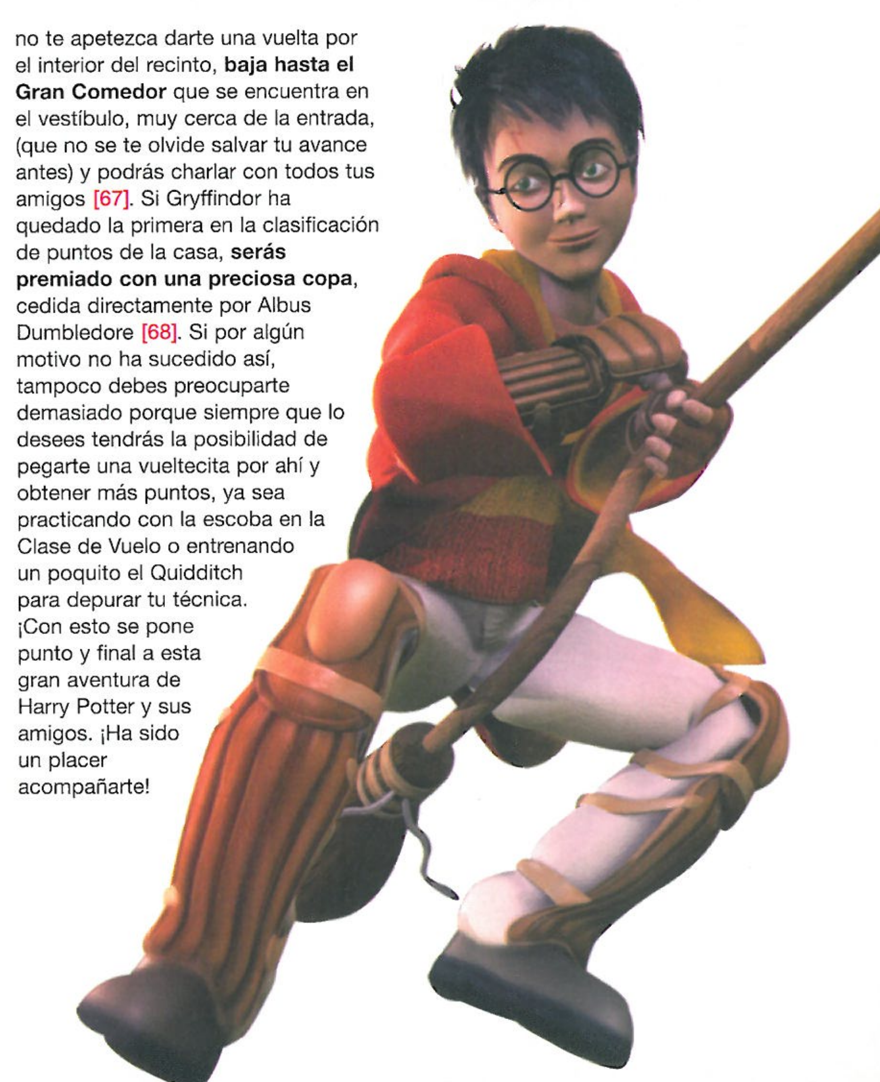




vez abajo, no podrás regresar. Si lo tienes todo ya, déjate caer y guarda la partida en el rollo de papel que divisarás nada más aterrizar [63]. A poco que te fijes en el decorado, caerás en la cuenta de que te encuentras **en la misteriosa Cámara Secreta** o, lo que es lo mismo, ¡en la guarida del Basilisco! Échale valor y avanza hasta el final del corredor. Cuando lo hagas, saltará una secuencia en la que aparecerá el misterioso T.S. Ryddle. El muchacho te explicará que **Lord Voldemort es su verdadera identidad**, un perverso mago que ha estado usando a Ginny para hacerse con toda la energía que necesita [64]. Ahora, gracias al poder que ha conseguido es incluso capaz de dominar a Basiliscos, con lo que ya te puedes ir preparando, porque adivina a qué enorme criatura vas a tener que enfrentarte: a un precioso Basilisco gigante. El descomunal bicho aparecerá arrastrándose por uno de los numerosos agujeros que hay en la guarida, apareciendo y desapareciendo por ellos a su antojo. Entre tanto, el animal te atacará lanzándote **un veneno verde altamente tóxico**, que deberás esquivar varias veces [65]. Para hacerle daño, **recoge del suelo la espada mágica** que perteneció a Godric Gryffindor (el fundador de la escuela a la que estás apuntado) y que te lanza el Fawkes (el Ave Fénix del director Dumbledore). Ahora tan sólo es cuestión de que la criatura **se descuide y muestre su punto débil**. Éste está situado muy cerca de su garganta (como siempre en estos casos, lucirá de color verde chillón), así que en cuanto lo veas, acércate un poquito y mantén presionado el botón correspondiente. Para no despistarte, una buena idea es mantener al Basilisco **siempre localizado** (para ello mantén presionado el gatillo izquierdo) con el fin de que no te sorprenda. Si logras hacerlo bien, notarás como **el mando de control no deja de vibrar** y, al cabo de un instante, la espada sale despedida y cae de nuevo al suelo [66]. Vé rápidamente a recogerla, esquiva los pedruscos que caen del cielo y vuelve a repetir la operación **tres veces más**. Pese a ser el jefe final, lo cierto es que el Basilisco no es tan fiero como su aspecto hace creer (además, Fawkes te lanzará comida de vez en cuando para que repongas la barra de energía) y, con toda seguridad, la batalla no durará más de cinco o seis minutos. Cuando acabes con el reptil, uno de sus colmillos venenosos **caerá en el diario** (la verdadera fuente de su poder) y éste se desvanecerá.

La Celebración Final en Hogwarts

A la mañana siguiente se sucederán las celebraciones en el fastuoso castillo de Hogwarts. En caso de que no te apetezca darte una vuelta por el interior del recinto, **baja hasta el Gran Comedor** que se encuentra en el vestíbulo, muy cerca de la entrada, (que no se te olvide salvar tu avance antes) y podrás charlar con todos tus amigos [67]. Si Gryffindor ha quedado la primera en la clasificación de puntos de la casa, **serás premiado con una preciosa copa**, cedida directamente por Albus Dumbledore [68]. Si por algún motivo no ha sucedido así, tampoco debes preocuparte demasiado porque siempre que lo desees tendrás la posibilidad de pegarte una vueltecita por ahí y obtener más puntos, ya sea practicando con la escoba en la Clase de Vuelo o entrenando un poquito el Quidditch para depurar tu técnica. ¡Con esto se pone punto y final a esta gran aventura de Harry Potter y sus amigos. ¡Ha sido un placer acompañarte!



AGGRESSIVE INLINE

- **Patinadores secretos:** Por cada nivel que completes con todos los objetivos normales y escondidos completados, sacarás un tipo secreto. Aquí tenemos una lista de niveles y personajes.
  - **Movie Lot:** The Bride
  - **Civic Center:** Goddess
  - **Industrial:** Junkie
  - **Boardwalk:** Captain
  - **Cannery:** Diver
  - **Airfield:** Bombshell
  - **Museum:** Mummy
- **Códigos de trucos:** Coge todos los bricks de zumo en un nivel y revelarás un nuevo código de truco.
- **Todas las llaves:** Introduce SKELETON en la pantalla de códigos.
- **Barra de zumo llena:** Introduce BAKABAKA.
- **Wallrides con baja gravedad:** En el menú de trucos, introduce Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, A, B, Start.
- **Grinds perfectos:** Escribe BIGUPYASELF .
- **Handplants perfectos:** JUSTINBAILEY.
- **Manuals perfectos:** QUEZDONTSLEEP.
- **Desbloquear todos los personajes:** En el menú de trucos, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha.



BATMAN: VENGEANCE

- **Modo Cheat:** En el menú principal, haz L, R, L, R, X, X, Y, Y.
- **Batarangs eléctricos ilimitados:** En el mismo sitio, presiona L, R, Y, X.
- **Todos los movimientos de poder y 120 puntos de hazañas:** En el menú principal, pulsa L, L, R, R, L, R, L, R.
- **Esposas infinitas:** Pulsas la secuencia X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
- **Batlanzador infinito:** La secuencia esta vez es Y, X, Y, X, L, R, L, R.

BEACH SPIKERS

- **Vestimenta a lo Daytona:** Introduce "DAYTONA" como password para acceder a los uniformes 107 y 108.
- **Fighting Vipers:** Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110; pelo 75; cara 51.
- **Space Channel 5:** Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113; pelo 76; y cara 52.
- **Phantasy Star Online 2:** Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115; pelo 77; y cara 53.
- **Sega:** "OHTORII" para uniformes 116 y 117.
- **Virtua Cops:** Escribe "JUSTICE" para los uniformes 105 y 106; y las gafas 94.



en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". Ahora podrás elegir, para el modo batalla, el grupo A o B de opciones. En el A los items a los que tendrán acceso los jugadores serán los básicos. Mientras que en el B tendrán acceso a los avanzados. Además, las trampas de los escenarios variarán.

- **Mini-juegos:** Recolecta todos los Charabombs incluyendo el último en el nivel 5-3, para desbloquear la opción mini-juegos en el menú principal.
- **Cambiar la perspectiva en el modo battle:** Justo antes de que comience el combate, cuando la pantalla reza "Ready?", gira la cámara con el stick-C y ajústala a tu gusto.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

- **Final alternativo:** Recolecta 46 gemas durante todo el juego para visualizar un final diferente.

MINORITY REPORT



- **Invulnerabilidad:** Introduce LRGARMS como código.
- **Seleccionar nivel:** Introduce PASSKEY.
- **Saltar nivel:** Introduce QUITER.
- **Todos los combos:** Introduce NINJA.
- **Todas las armas:** Introduce STRAPPED.
- **Máxima munición:** Introduce MRJUAREZ.
- **Máximo daño:** Introduce SPINACH.
- **Jugar como un Robot:** Introduce MRROBOTO.
- **Jugar como un súper héroe:** Introduce SUPERJOHN.
- **Jugar como un Zombi:** Introduce IAMSODEAD.
- **Armadura:** Introduce STEELUP.
- **Secuencia final:** Introduce WIMP.
- **Diseños:** Introduce SKETCHPAD.

MYSTIC HEROES

- **Runa M1:** Completa el juego en modo historia bajo dificultad fácil.
- **Runa M2:** Completa el modo versus con cuatro jugadores humanos.
- **Runa M3:** Completa el juego en modo historia bajo dificultad normal.
- **Runa M4:** Completa 10 partidas en el modo cooperativo.
- **Runa M5:** Completa 20 partidas versus.
- **Runa M6:** Completa 20 partidas en el modo cooperativo.
- **Runa M7:** Completa 50 partidasversus.
- **Runa M8:** Completa el juego en modo historia bajo dificultad difícil.
- **Runa M9:** Completa el juego en modo historia con los cuatro personajes. Bajo cualquier nivel de dificultad.
- **Runa S1:** Completa los primeros cuatro niveles del modo survival.
- **Runa S2:** Completa los primeros ocho niveles del modo survival.
- **Runas S3:** Completa los primeros doce niveles del modo survival.
- **Runa S4:** Completa los primeros cuatro niveles del modo survival experto.
- **Runa S5:** Completa los primeros ocho niveles del modo survival experto.
- **Runa S6:** Completa los primeros doce niveles del modo survival experto.
- **Modo survival experto:** Completa el modo survival.

BURNOUT

- **Premios:** Completando el juego obtendrás los nuevos modos Free Run y Free Run Twin, para uno y dos jugadores. En ellos podrás circular a tu antojo por la carretera. Además aparecerá la opción de Créditos.
- **Towtruck:** Juega el modo Campeonato hasta desbloquear el segundo desafío y gana su carrera.
- **Bus:** Más Face Off, esta vez contra este mastodonte. Si ganas, para ti.
- **Ahorrando turbo:** Ya sabes que conducir por el carril contrario hará subir tu barra. Si sigues en ese carril y le das al turbo, te encontrarás con la barra medio llena al terminar.
- **Conductores responsables:** Haz una vuelta perfecta, es decir, sin chocarte con nadie, y tu bonus subirá automáticamente.
- **Salida rápida:** Acelera inmediatamente antes de que el "1" desaparezca de la pantalla en la parrilla de salida.

BOMBERMAN GENERATION

- **Jugar como MAX:** Consigue todas las cartas "Relámpago" en el modo normal. Así, en el modo "Battle" y a la hora de escoger personaje, podrás cambiar de BOMBERMAN a MAX pulsando Z.
- **Grupo de Opciones A y B:** Completa el juego

CRAZY TAXI

- **Vista desde el interior del coche:** Inserta un mando en la tercera ranura y presiona L, R, Y en ese mando. Hazlo en mitad de la partida.
- **La bici más fácil:** Obtén la bicicleta en arcade y normal pulsando rápidamente L + R tres veces y A. Hazlo al elegir tu personaje y oirás un timbre de bici.
- **Modo "Another Day":** Presiona R mientras escoges conductor para empezar una partida con clientes y localizaciones cambiadas. Si lo haces bien, alguien dirá "Another day" por ahí.
- **Modo experto:** Para jugar sin flecha indicativa ni indicadores de destino, presiona L, R, Start simultáneamente antes de la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, la palabra "Expert" aparecerá en pantalla. Si solamente quieres eliminar la flecha, presiona R y Start en el mismo sitio; y si sólo quieres que desaparezcan los indicadores de destino, pulsa L y Start.



DIE HARD: VENDETTA

- **Invulnerabilidad:** Presiona L, R, L, R, L, R, L, R en el menú principal.
- **Seleccionar Nivel:** Pulsa X, Y, Z(2), X, Y, Z(2).
- **Tiempo de Héroe ilimitado:** Presiona B, X, Y, Z, L, R.
- **Cabezones:** Pulsa R(2), L, R.
- **Cabecillas:** Pulsa L(2), R, L.

FREEKSTYLE

- **Turbo ilimitado:** Introduce FREEBIE en la pantalla de códigos.
- **Gravedad baja:** Introduce FTAIL.
- **Todas las motos:** Introduce NEUMÁTICOS.
- **Todos los personajes:** Introduce POPULATE
- **Desbloquear todos los Outfits:** Introduce YARDSALE.
- **Todos los circuitos:** Introduce TRAKMEET.
- **Y para los vagos, desbloquear todo:** Introduce LOKSMITH

FIFA 2003

- **Estadio de Seoul:** Gana la copa internacional para desbloquear este estadio.
- **Estadio Stade de France:** Gana el campeonato de clubs para desbloquearlo.



GAUNTLET DARK LEGACY

Ahora resulta que poniendo estos códigos como nombre, podemos vestir a nuestro personaje como a Jimmy en las fiestas de sus pueblos.

HECHICERO
- **Alien.** SKY100
- **Malvado.** GARM99
- **Lich.** GARM00
- **Faraón.** DES700
- **Sumner.** SUM224

GUERRERO
- **VOOgro.** CAS400
- **Orcos.** MTN200
- **Con sombrero de rata.** RAT333

VALKIRIA
- **Animadora.** CEL721
- **Muerte.** TWN300
- **Colegiala.** AYA555

CABALLERO
- **Calvo y con ropa de calle.** STG333
- **Centurión.** BAT900
- **Kimono negro.** SJB964
- **Vestimenta negra.** DARTHC
- **Ninja.** TAK118
- **Quarterback.** RIZ721

INVENCIBILIDAD
- INVULN como nombre

ANTI-MUERTE
- 1ANGEL es el nombre

TURBO LLENO
- PURPLE

SIEMPRE INVISIBLE
- 000000

POCIONES Y LLAVES
- ALLFUL

DISPARO RÁPIDO
- QCKSHT

GODZILLA

- **Modo Trucos:** Presiona (en el mismo orden) L + B + R en el menú principal. Ahora suéltalos en este orden B, R, L para acceder al menú trucos.
- **Jugar como Orga:** Introduce 202412 como código.
- **Todos los monstruos:**

Introduce 696924 como código. Todos los monstruos serán desde ahora accesibles, excepto Orga.
- **Modo Smog:** Introduce 913963 como código.
- **11 continuaciones en el modo aventura:** 760611 como código.
- **Todas las ciudades:** 480148 como código.
- **Personajes "canis":** 174204 como código.
- **Personajes invisibles:** 316022 como código.
- **Daño extra:** 817683 como código.
- **Energía "renovable":** 492877 como código.

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

- **Pistola dorada:** Completa el nivel "Trouble In Paradise" con calificación Oro.
- **Pistola dorada en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Precious Cargo" con calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Power-up dorado de puntería:** Completa el nivel "Bad Diplomacy" con calificación Oro y apuntarás fácilmente.
- **Power-up dorado de granadas:** Completa el nivel "Night Of The Jackal" con Oro.
- **Power-up dorado de balas:** Completa el nivel "Poseidon" con Oro.
- **Power-up dorado de armadura:** Completa "Forbidden Depths" con una calificación Oro.
- **Munición infinita para la pistola dorada:** Completa "Evil Summit" con Oro.
- **Misiles de coche ilimitados:** Completa "Dangerous Pursuit" con calificación Oro.
- **Arsenal completo en modo multi-jugador:** Completa "Forbidden Depths" con Platino y todos los iconos 007.
- **Botas de gravedad en modo multi-jugador:** Completa "Bad Diplomacy" con Platino y todos los iconos 007.
- **Coche Lotus Esprit:** Completa"Streets Of Bucharest" con una calificación Oro.
- **Power-up de disparo rápido:** Completa "Fire And Water" con una calificación Oro.
- **Power-up de regeneración de armadura:** Completa "Mediterranean Crisis" con un Oro.



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

- **Modo trucos:** Para activar estos trucos debes editar tu perfil actual o crear uno nuevo. Ten en cuenta que necesitarás una tarjeta de memoria. En el menú de configuración de tu perfil, accede a la opción desbloquear trucos e introduce el que más te guste. No olvides guardar tu configuración.
- **Seleccionar nivel:** intruduce PASSPORT .
- **Todas las opciones y modos multi-jugador:** GAMEROOM.
- **Todos los personajes en multi-jugador:** PARTY.



LOST KINGDOMS

MATAR AL JEFE FINAL DE UN SOLO GOLPE
Tienes que utilizar la carta "Doppleganger" y atizarle con ella. Necesitarás subir la experiencia de las siguientes cuatro cartas a 9.999 puntos:
- **#45-Great Turtle**
- **#69-Blue Dragon**
- **#83-White Tiger**
- **#104-God Of Destruction**

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

- **Modo balas de plata:** Introduce SILVERSHOT como contraseña en el menú opciones. Una luz verde confirmará que lo has hecho correctamente. Selecciona las opción "Secretos" para activar/desactivar este truco y los demás.
- **Modo granada rubber:** Introduce BOUNCE como contraseña.
- **Modo zoom:** Introduce SUPERSHOT. Con ello todas las armas poseerán mira telescópica.
- **Super condecoración:** Completa el juego con medalla de oro en todas las misiones para recibir la medalla al valor de EA LA.
- **Misión 2:** Introduce EAGLE como contraseña.
- **Misión 3:** Introduce HAWK como contraseña at the Enigma Machine. Green lights will confirm correct code entry. Select the "Bonus" option underneath the Enigma Machine to enable/disable this cheat.
- **Misión 4:** Introduce PARROT como contraseña.
- **Misión 5:** Introduce DOVE.
- **Misión 6:** Introduce TOUCAN como contraseña.
- **Completar la misión actual con medalla de oro:** Introduce SEAGULL.
- **Modo cabezas:** Introduce HEADSUP en el menú contraseñas.

ROCKET POWER: BEACH BANDITS

Modo trucos
En el menú de opciones escoge "Cheats". Contesta a las siete preguntas que se te formulan, de esta forma:
- **1.** Squid
- **2.** Conroy
- **3.** Tito Makani
- **4.** Maurice
- **5.** Ocean Shores
- **6.** Otto
- **7.** Eddie:Prince of the Netherworld

Personajes
- **Pi:** Consigue 20 modenas de oro.
- **Spurtz:** Consigue 30 modenas de oro.
- **Lars:** Consigue 40 modenas de oro.
- **Eric Golem Jr.:** Consigue 50 modenas de oro.
- **Eddie:** Consigue 60 modenas de oro.

SEGA SOCCER SLAM

- **Modo cabezudos:** En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA,Y, Y
- **Toques Maestros:** Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.
- **Caja negra:** Pulsa R, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, X, X.
- **Modo película clásica:** Presiona X, Y, X, Y, X, Y, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA.
- **Turbo infinito:** Presiona L, R, DERECHA, ARRIBA, X, X.
- **Modo "Power":** Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.
- **Jugar con ocho balones:** Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.
- **Desbloquear todos los equipos:** Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
- **Desbloquear todos los ítems:** Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.
- **Todos los estadios:** Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X.

AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores y niveles: Introduce la secuencia L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título. ¡Hala, a darle!



ATV QUAD POWER RACING

- **Todos los ATVs y circuitos:** Introduce Rana, Rana, Casco, Speed Burst (con la flechita apuntando hacia arriba) y Neumático como password.

BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

BRITNEY'S DANCE BEAT

Desbloquear TODO
Introduce HMNFK en la pantalla de passwords para desbloquear todos los secretos del juego.

BUBBLE BOBBLE OLD AND NEW

- **Modo Super:** Escoge un juego guardado y accede al menú de título de Bubble Bobble New. Presiona Derecha, R, Izquierda, L, Select, R, Select, L. El modo Super transformará los fondos de los escenarios, los enemigos e inclusó variará el final. Repite la combinación para volver al modo normal.
- **Bonus:** Introduce cualquiera de estos nombres cuando consigas un récord. Al comenzar una nueva partida conseguirás efectos sorprendentes. Son muy variados y extravagantes. Pruébalos todos y aprende por ti mismo.
- **Beer mug:** KTT
- **Flamingo:** STR
- **Fork:** SEX
- **Knife:** ...
- **Octopus:** TAK
- **Soda:** YSH

BUTT UGLY MARTIANS: B.K.M. BATTLES

Sólo podrás tener activado un truco al mismo tiempo.

- **Vidas ilimitadas:** Introduce KMIORMAO como password.
- **Armas y defensa al máximo y seis kits de reparación:** Introduce ALWMAA15.
- **Cuatro vidas extra:** Introduce IAGAW4EL.

CRASH BANDICOOT XS

- **Turbo.** Completa el juego para desbloquear el turbo. Presiona L durante el juego para activarlo.
- **Doble Salto.** Derrota a N. Gin en el "Boss stage" en el segundo nivel para obtener el doble salto.
- **Super voltereta.** Consigue todos los items y obtendrás la Súper voltereta.
- **Tornado.** Derrota a Tiny en el "Boss stage", en el tercer nivel, para ganar el golpe de tornado.
- **Nivel extra.** Completa el juego al 100%. Comienza otra vez, pelea con los jefes finales y gánales de nuevo a todos.

CT: SPECIAL FORCES

- **PERSONAJES ESPECIALES:** Escribe"0202" como contraseña y sacarás a estos nuevos chicos.
- **PASSWORDS**

Nivel	Password
2	1608
3	2111
Final	1705



DARK ARENA

Códigos para nivel de dificultad Difícil:

- **LDNHGHNT.** Nivel 2
- **DBYFTHND.** Nivel 3
- **CSSRCNHT.** Nivel 4
- **HNSWLLSN.** Nivel 5
- **TSTRSTLR.** Nivel 6
- **STNDRDSW.** Nivel 7
- **LLRSCRSS.** Nivel 8
- **LNDTBTTL.** Nivel 9
- **SRCNHRDS.** Nivel 10
- **WFLLWRWR.** Nivel 11
- **RRKNGNWR.** Nivel 12
- **DNTFGHTW.** Nivel 13
- **CRRYSGNF.** Nivel 14
- **CRSSWRLR.** Nivel 15
- **DSFNGLND.** Credits

Códigos especiales:

- **KNGHTSFR.** Llaves.
- **LMSPLLNG.** Mapas.
- **THRBLDNS.** Armas.
- **NDCRSDRT.** Munición.
- **HLGNDSBR.**Salud.
- **NFTRWLLH.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y haz Select.
- **CRSDR.** En las opciones, desactiva los efectos y actívalos para oir uno elegido al azar.
- **S X N.** Modo dios

Códigos del modo trampa.

- **KEYS.** Todas las llaves.
- **MAPS.** Mapas.
- **WEAPONS.** Armas.
- **AMMO.** Munición infinita.
- **HEALTH.** Salud.
- **SKIP.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y pulsa Select para pasar.
- **PWORD.** Desactiva el modo trampa.
- **SFX TEST.** Test de efectos. Ya sabes, en las opciones tienes que desactivar los efectos y reactivarlos para oir uno al azar.
- **ALL.** Modo dios, para que lo disfrutes.

DINOTOPIA

- **Seleccionar nivel:** Pulsa la siguiente secuencia en la pantalla de título: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Derecha, B. Pulsa entonces Start y visualiza los créditos. Espera a que acaben y te encontrarás en un complejo con escaleras. Cada una de ellas te llevará a los diferentes niveles.



DOOM

- **Traje antirradiaciones.** Pausa el juego y mantén los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios.** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems.** Igual, pero con combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad.** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora.** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
- **Desbloquear modo "Berserk".** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, en pausa.

DOOM 2

- **Modo Dios:** Pausa el juego. Mantén pulsados L + R y presiona A(2), B, A(5).
- **Desactivar modo Dios:** De la misma manera pero pulsando A(2), B, A, B(4).
- **Mapa de la computadora:** Ya sabes, pulsando L+R, presiona B, A(7)
- **Traje antiradiaciones:** Presiona B(2), A(6)
- **Invulnerabilidad:** Y ahora prueba con B(3), A(5).
- **Berserk:** Igual que siempre pero pulsando B, A, B, A(5)
- **Todas las armas, ítems y llaves:** A, B(2), A(5).

DRAGON BALL Z

- **Invencibilidad:** Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A durante la canción de la introducción.
- **Energía ilimitada:** Basta con completar el juego. Empieza y ya verás qué ocurre.



DUKE NUKEM ADVANCE

- **Trucos:** Pausa el juego y, con L presionado, pulsa Izquierda, Arriba, A, Arriba, Izquierda, A, Starts, Select. Ya verás qué trucos más monos.
- **Lanzar más de un "pipe bomb":** Elige el "pipe bomb", tira una, y luego pulsa y suelta Select. Ahora puedes tirar otra.
- **Adiós Octobrains:** Cuando veas un Octobrain de lejos, utiliza el "Freeze Gun". Al caer congelados, se despedazan contra el suelo.

HOT WHEELS: VELOCITY X

- **Modo trucos:** ntroduce 496-93-993 como password para desbloquear todo, excepto los coches disponibles a través del Gamecube link.

IINSPECTOR GADGET: ADVANCE MISSION

Nivel	Password
Nivel 1-1	*7*MM14
Nivel 1-2	*3HMLI4
Nivel 2-1	R3*3M64
Nivel 2-2	R7H3L64
Nivel 2-3	*CH3L24
Nivel 3-1	*H*3M24
Nivel 3-2	R5*3MR4
Nivel 4-1	*3RM33P
Nivel 4-2	RHRM37P
Nivel 5-1	RC7M27P
Nivel 5-2	*9R33XP

LADY SIA

Niveles de Bonus
Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus. Venga, hombre, que se puede. No seas vagazo, que luego te salen lorzas.

MEDABOTS AX

- **Gang Rubberobo:** Después de vencer a todos tus malditos contrincantes en el torneo Medabot, espera a que acaben los créditos. Verás que alguien te roba el trofeo. Entonces podrás retar al Rubberobo Gang en los lugares normales (la factoría, el bosque, etc.) y conseguir sus Medaparts. Hay lugares en los que te encontrarás a los cuatro capitanes Rubberobo. Seaslug, uno de ellos, utiliza el Megaemperor, que tiene un poder de disparo y una armadura bestiales.
- **Arcbeetle:** Tras vencer a los Rubberobos, conseguirás a Arcbeetle, el Medabot de Space Fighter X. La parte de la cabeza sólo se usa dos veces por combate.
- **Victorias fáciles:** Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu oponente para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario.
- **A volar:** En cualquiera de las dos versiones de este apabullante juego puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba con alguna equipada



STREET FIGHTER ALPHA 3



- **Modo Drama:** Completa el juego con cualquier luchador en el nivel dos (o mayor) de dificultad.
- **Modo Survival:** Acaba el modo Drama en el nivel dos de dificultad.
- **Evil Ryuu:** Completa el modo arcade tres veces con diferentes personajes.
- **Guile:** Completa el modo arcade cinco veces con diferentes personajes.
- **Maki:** Completa el modo arcade siete veces con diferentes personajes.
- **Yun:** Completa el modo arcade nueve veces con diferentes personajes.
- **Eagle:** Completa el modo arcade... ¿cuántas veces? ¡Once, sí! Con diferentes personajes, claro.

WORMS WORLD PARTY

- **Todas las armas:** Accede al menú de selección de armas durante el juego. Resalta "Saltar turno". Pulsa A pero no lo actives. Vuelve al menú de armas sin mover el cursor. Ahora mantén pulsados L+Abajo+B y presiona Select cuatro veces. Todas las armas estarán disponibles.

para volar por el escenario. Para bajar deprisa, pulsa dos veces abajo.

MORTAL KOMBAT ADVANCE

Nuevos luchadores

- **Human Smoke.** Completa el juego en nivel "Warrior".
- **Motaro.** Completa el juego en nivel "Master".
- **Shao Kahn.** Completa el juego en nivel "Supreme Master".

NBA JAM 2002

Para jugar en la playa o en la calle introduce **LHNGGDBLBJGT.**

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas.** Pausa e introduce: Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales.** Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad.** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
- **Salud.** L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados.** Introduce en la pantalla de continuar: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.



ROCKY

- **Modo Knockout:** Simplemente completa el modo película para poder acceder a Knockout
- **Luchar como Rocky Statue o Apollo Max:** Completa el modo Knockout.

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

Contraseñas

Allá van algunos bonitos passwords para ayudar al perro este tan ocioso:

- **Coliseum.** MXP#2VBL
- **Ocean Chase.** CHBB5VBX
- **Prehistoric Jungle.** 5S@C7VB8

SONIC ADVANCE

- **Consigue que Tails te siga durante todo el juego con este truquillo.** En la pantalla de elección de personaje, resalta a Sonic, después a Tails y pulsa Abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A.

SPY HUNTER

- **Borrar todos los datos del juego.** En la pantalla "Legal" pulsa Izquierda, Izquierda, L, Izquierda, R, R, y lo dejarás todo completamente limpio.
- **Borrar los "High Scores".** Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, L, R, L.
- **Desbloquear el modo Arcade.** Introduce como nombre EDACRA, y a liquidar enemigos.

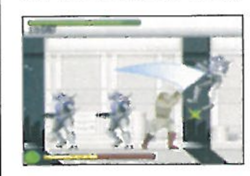
SPYRO: SEASON OF FLAME

- **Vidas ilimitadas:** Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha(3), Arriba, Abajo, B en la pantalla de título. Cáete ahora por donde quieras, que no importa mucho.
- **Spyro Azul:** Presiona Arriba(4), Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B en la pantalla de título.

STAR WARS: EL ATAQUE DE LOS CLONES

Passwords en nivel Padawan.

Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)



SUPER STREET FIGHTER II: TURBO

- **Akuma.** Acumula 5000 puntos para desbloquearlo
- **Shin Akuma.** Acumula 9999 puntos para sacarlo a flote.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Premios modo Career.

Cada vez que completes el modo Career, recibiras regalitos como estos.

- **Décima vez.** Truco Modo Stud.
- **Undécima vez.** Truco equilibrio de rail.
- **Duodécima vez.** Truco especial siempre arriba.
- **Decimotercera vez.** Equilibrio de manual.
- **Decimocuarta vez.** Truco física lunar.
- **Decimoquinta vez.** Truco modo gigante.
- **Decimosexta vez.** Truco cámara lenta.

ROCKET POWER: THE DREAM SCHEME



Introduce como password M4DTQWN.

Estado	Password
After Ocean Shores Beach	4GWD!KL1
After Mad Town	MFKGTB!R
After Elementary School	2V74BFDG
After Town Square	6!LN99V5
After Neighborhood	?FXX6BLJ
After Spooky Woods	2L!DZHS8
Dr. Stepatone's Hideout	TW1ST3R!
End	B!P356BT

YOSHI'S ISLAND

- **Juegos de Bonus:** Mientras mantienes pulsado Select, presiona L (2), B, A, R en la pantalla de selección de nivel. Una lista de "jueguecillos" aparecerá. Si ganas el juego seleccionado, obtendrás un bonito premio.
- **Niveles de Bonus:** Tras completar el juego aparecerá un nivel extra en cada mundo. Finaliza los ocho niveles de cada mundo con un 100% para desbloquear un noveno nivel en todos los mundos.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

En febrero y marzo van a llegar algunos de los mejores juegos para GameCube. Los tendremos aquí todos, comentados y puntuados: Rayman 3, Mortal Kombat, Metroid Prime, Resident Evil Zero...



ENTER THE MATRIX



Nos hemos ido a Londres para que Dave Perry, jefe de diseño de «Enter the Matrix», nos enseñe personalmente el juego y nos proporcione todas las imágenes que os vamos a mostrar de este alucinante juego/película.



LLEGA AL FINAL DE METROID FUSION

Queda claro, ¿no? Vamos a publicar la guía completa para acabar Metroid Fusion en un tiempo record. De nada, es un auténtico placer.



QUE SIGA EL FESTIVAL ZELDA

Por si no habéis tenido suficiente con lo que os contamos este mes, en el próximo número vamos a meternos a fondo con el nuevo Zelda, especialmente la versión de GB Advance. Como el tema da mucho juego, por supuesto que contaremos más secretos de la versión GC.

Y ADEMÁS...

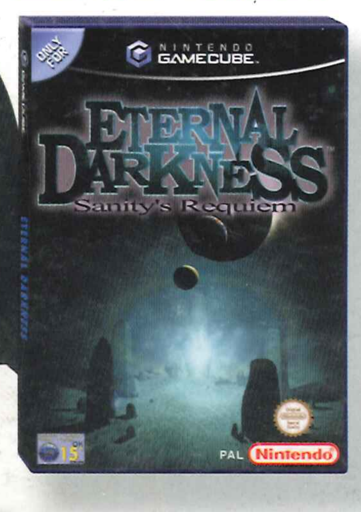
- **Preview de Splinter Cell, el juego de espías más deseado del momento.**
- **Novedades: Micromachines GC, F-1 2002, Rally Championship, Iron Man...**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



Dale caña a tu Nintendo GameCube.

















Mario Party™ 4













